COMANDE O SEU PC À DISTÂNCIA

MUNDO DO CD-ROM®

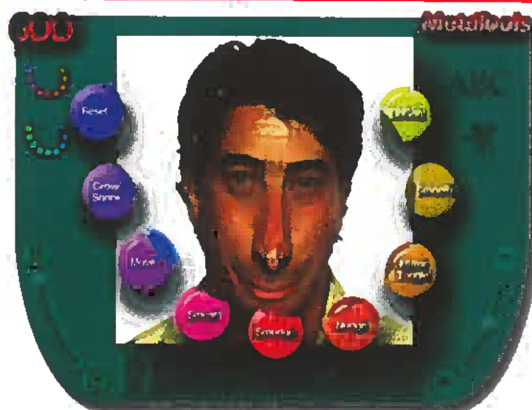
Informática Prática e Descomplicada

Ano 1 N.º 11
Setembro 97
950$00

CorelDRAW! 7
Versão completa



Experimente aqui o mais famoso programa de ilustração



POWERGOO
Divirta-se a fazer caretas com fotos digitalizadas



VELOCIDADE MAXIMA

MICROSOFT MONEY
Controle facilmente as suas finanças





Acelere no asfalto ou na terra batida



Conduza os mais fantásticos bólides





Cont. 950$00
5 603904 000036 00011




Directores:
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Director:
Paulo Ferreira

MUNDO DO CD-ROM
Informática Prática e Descomplicada

SETEMBRO 97

Editor e Director Responsável
Aydano Roriz

Redacção
Director de Redacção: Roberto Araújo
Editora Assistente: Silvana Altafini
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb. 10.766
Chefe de Arte: Jefferson Silva
Consultor de Informática: Luiz Mazzaferro Júnior

Colaboraram nesta edição
Luiz António Siqueira Neto, Carlos Augusto de Moura, Alberto Dinis e Paulo Caeiro

Produção do CD-ROM
Europa Multimedia
Rua MMDC, 121
Telefone: (00.55.11) 816 67 67 / (00.55.11) 832 73 17
Fax: (00.55.11) 867 85 83
CEP: 05510-021 - São Paulo, SP - Brasil

Director Operacional
Abilio Cunha

Publicidade
Luis Ferreira (Director)
Helena Ferraia (Directora de Contas)
Helena Ponte (Coordenadora)
Cláudia Martins (Assistente)
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º – 1600 LISBOA
Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 23 95
Delegação Norte
Virgina Silva (Directora de Contas)
Rua Júlio Dinis, 204, Piso 3, Sala 315 – 4050 PORTO
Telefone: (02) 606 96 11/2 / Fax: (02) 609 95 60

Produção
António José Carvalho (Director)
Juvenal Carvalho e João Paulo Pires

Atendimento ao Assinante das 9 às 18h
Telefone: (01) 721 03 98 / Fax: (01) 727 36 89
Contacto: Rita Cerdeira

Suporte Técnico
Telefone: (01) 721 03 94 / Fax: (01) 727 23 32

Endereços Electrónicos
Redacção: *mundo-cd-rom@pop3.sti.com.br*
Suporte técnico: *suportecd-rom@sti.com.br*

Propriedade
Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA
Mundo do CD-ROM e a Revista do CD-ROM são marcas registadas da Editora Europa Ltda.
(ISSN-0104-8732)

Sede, Serviços Administrativos, Redacção e Publicidade
Rua Carlos de Oliveira, 3 2º – 1600 LISBOA
Telefone: 351.1.721 03 90 / Fax: 351.1.721 23 32

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA.
Pré-impressão, Impressão e Acabamento: Mirandela, SA.
Duplicação do CD-ROM: Duplisoft. Distribuição: Electroliber.
O CD-ROM é parte integrante desta edição, não podendo ser vendido separadamente. A Editora Europa e a Editora Volta ao Mundo não se responsabilizam pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Depósito legal: nº 104056/96
Registado no Instituto de Comunicação Social
n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997



Tiragem: 30.000 exemplares

Você que é leitor da Mundo do CD-ROM está a notar. A cada edição mudamos uma série de coisas. Por exemplo, temos ampliado a parte não interactiva da revista para que acompanhe não apenas os programas, mas tudo o que está a acontecer no mundo da informática.

A revista Mundo do CD-ROM foi aos EUA ver a E3 - Electronic Entertainment Expo e observar as últimas novidades. Uma das mais interessantes foi o DVD-ROM, com o preço a cair muito. Já está em cerca de 376 dólares (aproximadamente 67 000$00), nos Estados Unidos. Um preço mais que razoável, e a baixar cada vez mais. Brevemente, com certeza, também você estará a usar o DVD. E a sua Mundo do CD-ROM irá sempre mantendo-o informado das novidades deste segmento.

Da mesma forma, sabemos que uma pequena rede melhora muito a vida nos pequenos escritórios. Mostramos então como pode fazer a sua. A razão é clara, vivemos o nosso quotidiano com a informática. E procuramos sempre passar-lhe isto para o ajudar.

E isto, claro, sem falar dos programas que encontra no CD-ROM. Eles são a melhor maneira de manter-se informado, sempre a experimentar na prática e a ver o que gosta ou o que é adequado para o seu caso. Tudo isto sempre de uma forma prática e descomplicada.

Roberto Araújo
Director de Redacção

SUMÁRIO Nº 11

Upgrade 4
Avançado 8
Windows 95 10
Como Usar o seu CD-ROM 12
Entretenimento 14
Aplicativos 25
Jogos 39
Internet 48
Guia do CD-ROM 50

Esteja atento ao próximo número da Mundo do CD-ROM

No número de Outubro vamos incluir na revista um questionário de resposta anónima e confidencial com o objectivo de fazer um balanço, e contamos consigo para nos dar opiniões e sugestões sinceras acerca desta publicação.

Lembre-se que a qualidade das nossas publicações depende de si e da sua colaboração.

Em caso de dúvida, contacte-nos.

Suporte técnico:

Telefone: (01) 721 03 94 (16 às 18 horas, dias úteis)

Para entrar em contacto





(01) 721 03 90 Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º Fax (01) 727 36 89
1600 LISBOA



Endereços Electrónicos:
Redacção: *mundo-cd-rom@pop3.sti.com.br*
Suporte Técnico: *suportecd-rom@sti.com.br*

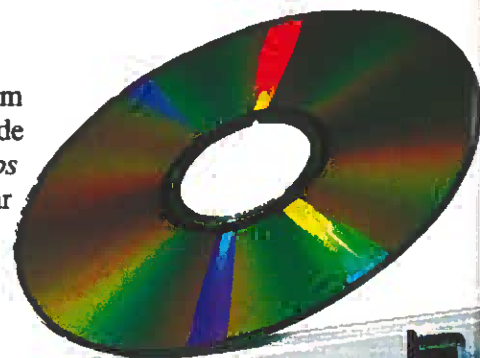


Para perceber melhor o que está a acontecer

Preço do DVD já baixou para cerca de 65 000$00

A história repete-se. As *drives* de DVD da primeira geração já estão a encalhar nas prateleiras do mercado norte-americano. A razão é simples: elas custam cerca de 135 000$00. A segunda geração, duas vezes mais rápida, é muito melhor e custa cerca de 65 000$00. Quem partiu à frente foi a *Creative Labs,* com o seu moderno *DVD Encore DXR2,* lançado na E3 (*Electronic Entertainment Expo*), a maior feira de entretenimento do mundo, realizada em Atlanta, no fim de Julho.

O DVD (*Digital Versatile Disc*) é uma nova tecnologia que permite a leitura de CDs com 25 vezes mais informações do que os actuais. Ou seja: cabem cerca de 4,7 *Gigabytes* num único disco parecido com o CD-ROM a que você está habituado. Além das *drives* DVD serem compatíveis com os CD-ROMs comuns, elas são melhores do que eles. Chegam a ler informações até 24 "velocidades", ou seja, são quatro vezes mais rápidas que um CD-ROM normal de 8x. A *Creative Labs* está a comercializar tanto a *drive* PC-DVD sozinha (que custa 65 000$00) como também uma versão num *kit* com uma placa de vídeo MPEG-2 (especial para reprodução de filmes com qualidade de *videolaser*) e *chips* especiais para processar som *Dolby Digital* (melhor que o dos cinemas). Um CD especial de demos com cenas de filmes e jogos também acompanha este pacote de material. Tudo isto custa cerca de 85 000$00, o que, ainda assim, fica mais barato que uma *drive* DVD da primeira geração.





Mesmo com um preço tão atraente, esta nova tecnologia merece um pouco mais de tempo de espera, até que muitos programas (e até filmes digitais) aproveitem o que o DVD tem a oferecer.



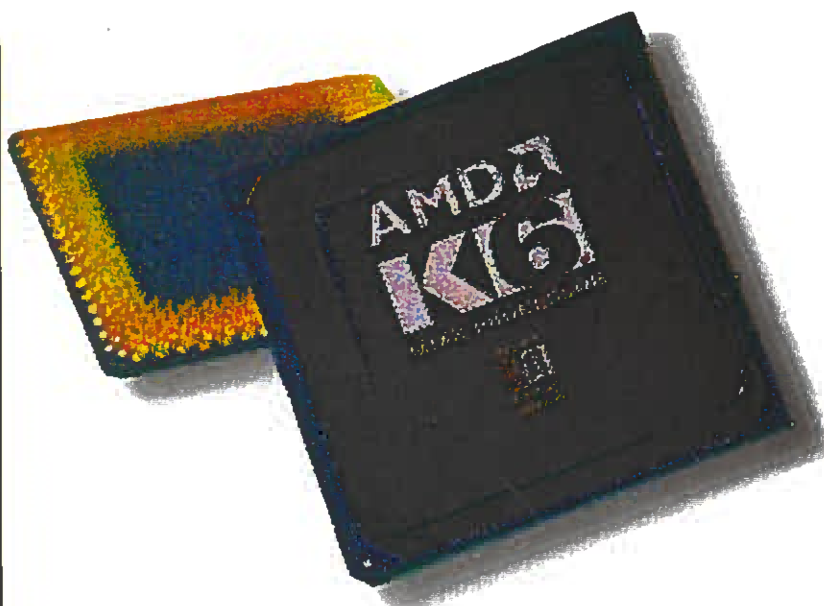
Ligue um rádio ao seu computador

Não há nada mais fácil para ouvir rádio no computador do que usar o PCFM da *Minolta.* Basta ligar o acessório (em tamanho compacto) na ligação da impressora, atrás do PC. Depois, é só fazer a ligação com a sua placa de som. Pronto. Enquanto você trabalha, pode ligar o rádio e sintonizá-lo em qualquer estação AM/FM. O som sai pelas colunas do *kit* multimédia, mas é possível ligar uns *headphones* para não incomodar as pessoas que estão perto de si. O aparelho não custa mais de 10 500$00.

Rejuvenescimento virtual

A *Industrial Light Magic* (responsável pelos efeitos especiais do filme *Parque Jurássico*) recebeu um pedido da fábrica de vinhos francesa *Veuve Clicquot* que, inicialmente, parecia simples: mudar a aparência da fundadora da empresa, Nicole Clicquot Ponsardin, uma distinta dama do século 19, com 70 anos. Pormenor: eles queriam mostrá-la, na juventude, com 27 anos. Mas como rejuvenescê-la se só havia dois quadros de Nicole e neles ela já estava envelhecida? A solução foi pesquisar características em pessoas que pudessem ter algumas semelhanças com Nicole. Só assim é que a *Industrial Light & Magic* conseguiria fazer um *morf* (fusão de imagens) entre a pintura do século 19 e o rosto das modelos. Muito tempo foi gasto até que a mesma posição e luz utilizadas na pintura pudessem ser reproduzidas fielmente para as fotos. Apesar de bastante complicado, o trabalho ficou perfeito. Pelo menos ainda ninguém apareceu a reclamar. Na aparência jovem, Nicole está mais magra, as suas mãos e rosto perderam as rugas e Veuve Clicquot conseguiu, finalmente, o que queria: chamar a atenção.





Processadores: sobe a velocidade, cai o preço

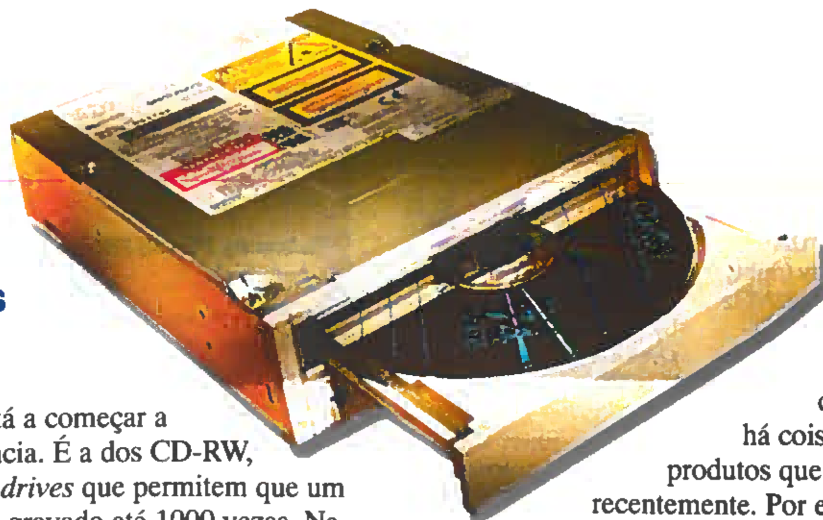
Pense um bocado... Há três anos, os computadores *Pentium* elevaram a velocidade dos *chips* dos computadores PC para 100 MHz. Hoje, a *Intel* já tem concluído um projecto para o *Pentium II*, com uma velocidade de 300 MHz. Se esta proporção se mantiver, no ano 2000 teremos um *chip* de 1000 MHz, mas do mesmo tamanho que os actuais.

A verdade é que a velocidade dos *chips* aumenta e o preço cai. Não há nada melhor que a concorrência. De um lado está a *Intel*, sozinha, e do outro estão a *AMD* e a *Cyrix*. Estas duas empresas colocaram recentemente no mercado americano os seus processadores de alta performance: o K6 (da *AMD*) e o M2 (da *Cyrix*). O mais impressionante é que eles chegam a superar em diversos testes a performance do recém lançado *Pentium MMX*, que vai até 233 MHz de velocidade. Os concorrentes são 25% mais baratos que a família *Pentium*, e os fabricantes estão a apostar nas suas próprias marcas e não apenas no *Intel Inside* (o slogan da empresa, que pode ser traduzido como *Há um Intel aqui dentro*).





A luta dos CDs regraváveis



Uma nova luta está a começar a ganhar importância. É a dos CD-RW, *Re-writable,* ou seja, *drives* que permitem que um mesmo CD possa ser gravado até 1000 vezes. Na tecnologia actual, um CD comum gravável não permite correcções, isto é, se deu erro, tem de o deitar fora. Existe uma maneira de o aproveitar mas a gravação anterior é perdida e o espaço usado fica inutilizado para sempre. O pormenor mais importante é que cada CD custa cerca de 1 500$00.

A luta dos fabricantes está em fazer uma *drive* (e os CDs correspondentes) que permita regravar CDs, como se faz com as disquetes. A economia de espaço pode ser grande para quem faz *backups* (cópias de segurança) com volumes de informações muito grandes, que mudam frequentemente.

Como a tecnologia ainda está em desenvolvimento, há coisas estranhas nos produtos que foram lançados recentemente. Por exemplo: o CD-RW da *Ricoh Consumer,* chamado *Media Master,* custa cerca de 120 000$00 e tem um "pequeno problema": não é compatível com os CD-ROMs actuais. Só pode ser lido na mesma *drive* que o criou, ou numa que suporte o novo padrão (como o DVD da *Creative Labs*). Cada CD regravável custa cerca de 4 200$00 e pode ser ideal para "solitários", que não costumam trocar ficheiros com ninguém.

Isto tudo para lhe dar uma ideia das dificuldades que os fabricantes têm em implantar um novo padrão. Os que conseguirem estabelecer o novo padrão de certeza que ganharão muitos milhões de contos.

CONHEÇA OS GRANDES LANÇAMENTOS EM JOGOS

Nunca o mercado de jogos para PC esteve tão activo como nestes últimos meses. As produtoras estão a trabalhar a todo o vapor, criando continuações dos clássicos jogos e abusando das novas tecnologias lançadas em cada mês. Veja agora um resumo dos melhores títulos que estão a sair do forno e não deixe de ler o quadro que tem as datas de lançamento nos Estados Unidos.



Trespasser – Mundo Perdido

O jogo, continuação do *Jurassic Park*, é óptimo, misturando acção e estratégia. As imagens dos dinossauros parecem reais e foram criadas com os mesmos computadores que foram usados para produzir o filme.

Monkey Island 3 – The Curse of Monkey Island

O terceiro jogo da série ficou melhor que os anteriores. As imagens dos desenhos animados aliadas às hilariantes vozes, deixaram a aventura ainda mais engraçada e intrigante.



Tomb Raider 2

A continuação do sucesso *Tomb Raider* virou a cabeça de Lara, a heroína do jogo. Além de atacar como *popstar* virtual (leia a secção *Upgrade* da edição 10), na nova versão do jogo ela fez uma pequena operação plástica aos seios, que ficaram ainda maiores, e também mudou a cor dos cabelos e as roupas.



Riven – Myst 2

Myst foi um dos primeiros jogos feitos para PC vendidos em CD-ROM. E foi um sucesso. Ninguém espera que aconteça o mesmo com a segunda versão, apesar de ela estar mais difícil e bonita que a primeira.



SIMCITY 3000

Reserve alguns dias do seu calendário para dedicar-se ao *SimCity 3000*. Construa e controle a sua própria cidade. É um jogo que promete manter a tradição dos óptimos simuladores de cidades da *Maxis*.

NOME DO JOGO	PRODUTORA	LANÇAMENTO
SimCity 3000	Maxis	Novembro'97
Riven – Myst 2	Cyan	Agosto'97
Tomb Raider 2	EIDOS	Setembro'97
Monkey Island 3	Lucas Arts	Outubro'97
Trespasser – Mundo Perdido	DreamWorks	Novembro/Dezembro'97





É bom cair na REDE

Por Jefferson Silva



Se trabalha num pequeno escritório, no mínimo com três computadores, provavelmente já "viu este filme". No seu grupo só há uma impressora e, se você for esperto, ela não está ligada ao seu PC. Num determinado momento você precisa de imprimir um trabalho e tem de interromper o seu colega, entregar-lhe uma disquete e pedir para ele imprimir o seu trabalho. Até é fácil perceber aquela "má vontade" dele. Afinal, você foi esperto em não aceitar a impressora ligada ao seu PC, justamente para não ser interrompido cada vez que alguém quiser imprimir alguma coisa (ou seja, durante todo o dia).

Pequenos escritórios com três ou quatro computadores, podem criar uma rede. É fácil de fazer e custa cerca de 50 000$00. Entre os benefícios, vale a pena destacar que todos podem usar a mesma impressora e acabar com a utilização de disquetes.

A solução é criar uma pequena rede que liga os computadores uns aos outros. Assim, entre outras vantagens, todos podem imprimir directamente do próprio computador, mesmo que só exista uma impressora. É mais fácil do que parece à primeira vista, e tem mais vantagens do que se imagina. E também sai mais barato. Só é preciso comprar uma placa para cada computador (cerca de 7 000$00 cada) e, se usar o *Windows 3.11* ou *Win 95,* não precisa de comprar nenhum programa.

Como é que funciona? É simples. Um cabo interliga os computadores (em série, ou seja, não há nenhum principal, conhecido como servidor) e as informações são trocadas entre todos os computadores. A privacidade do seu PC é mantida e o seu colega só tem acesso às pastas que você quiser "compartilhar".

Na prática, é preciso uma placa de rede NE2000 para cada computador que fará parte da rede, alguns cabos coaxiais de 50 ohms (um para cada duas máquinas) e dois *terminators* ou, em português, terminadores, um para cada ponta.

Na altura da compra, dê preferência à placa NE2000 "combo" (esta placa é combinada, permitindo expansões para redes maiores). Depois de se fazer a instalação física das placas e dos cabos, é preciso configurar as máquinas. Este trabalho é um bocado mais complicado e deve ser feito por alguém que já tenha uma certa experiência. Mas depois de estar tudo pronto, você até se esquece dessa dificuldade.

Os profissionais cobram, em média, 8 500$00 por hora de trabalho e para três computadores pode-se estimar três horas de trabalho entre a instalação dos equipamentos e a configuração dos computadores. Ou seja, para três computadores, o custo total é de cerca de 50 000$00.

Mas só pelo facto de resolver o problema da impressora você já vai achar que vale a pena. E quando descobrir as outras vantagens (nunca mais precisa de usar disquetes, troca rápida de ficheiros, fazer cópias de segurança numa outra máquina...), vai ficar a pensar como é que um dia conseguirá trabalhar sem ter uma rede.

Velocidade é o principal no Modem

Por Luiz Siqueira Neto



No princípio era a glória. Você entrava numa BBS e as linhas iam aparecendo, uma a uma, no ecrã do computador. Até parecia magia, as letras serem escritas sem sequer você tocar no teclado, até completar uma página. Era o tempo dos modems de 1.200 bps. Quem viveu esses tempos, lembra-se de certeza.

Depois, vieram os modems de 2.400 bps, que, aliás, permaneceram por muito tempo como padrão. O sonho de qualquer "BBS maníaco" era ter um modem de 14.400 e surgiu a famosa *tagline* (uma linha colocada no fim das mensagens): a vida começa aos 14.400.

Quem não viveu nada disto, apenas pensa na *Internet* com belas imagens, animações, sons e textos. Falar de fax, então, é uma coisa mais que comum.

E a chave de tudo é a velocidade de transmissão (os famosos bps, *bits per second*, ou *bits* por segundo). Mas não é suficiente ter um modem rápido para aceder à Internet com rapidez. Há vários factores limitativos. Veja como aproveitar melhor a velocidade do seu modem:

1 Um modem rápido é indispensável. Prefira um de 33.600 bps. A diferença de preço entre ele e o de 28.800 é muito pequena e o ganho em desempenho é alto.

2 As linhas telefónicas ainda são um grande problema. Existem dois tipos: as analógicas e as digitais. No nosso país, por diversas vezes, qualquer uma delas não funciona correctamente. Entretanto, se poder escolher uma delas, opte pela digital.

3 É muito importante, na altura em que for escolher um provedor de acesso à Internet, avaliar a quantidade de utilizadores por linha e a velocidade do *link*. Eis um exemplo para perceber a questão do *link:* imagine um túnel com quatro pistas. Poucos carros conseguem passar a alta velocidade, mas quando a quantidade de carros começa a aumentar, a velocidade vai diminuir. Se o volume de carros continuar a aumentar, surgirá um congestionamento. Com o *link* passa-se a mesma coisa. Quanto mais pessoas estiverem no mesmo "túnel" de um provedor (se ele não tiver capacidade técnica) mais lenta vai parecer a *Internet.*

4 *Sites* muito famosos costumam ser os mais procurados e por isso são os mais lentos. Neste caso, vale a pena tentar aceder a essas páginas fora da hora de ponta, ou seja, no período compreendido entre a meia-noite e as 13 horas.

No princípio, os modems só conseguiam "escrever" linha por linha no ecrã do PC. São eles que, hoje, permitem um melhor ou pior acesso à Internet. Veja algumas dicas para aproveitar melhor a velocidade do seu modem.



Domine

O Explorer (Explorador, em português) é a ferramenta fundamental do Windows 95. Veja como aproveitar todos os seus principais recursos, da maneira mais fácil.



Pode dizer-se que quem domina o Explorer, *tem 50% de conhecimento geral sobre o* Windows 95. *Ele é o coração deste sistema operacional, no qual todos os seus ficheiros são controlados (copiados, movidos, renomeados...).*

Nesta reportagem, vai aprender a usar todos os principais recursos deste programa que vem com o Win 95. *É claro que não nos vamos esquecer de explicar as suas variantes, como as caixas de diálogo (para abrir e guardar ficheiros). Elas funcionam como um* mini-explorer, *onde até pode criar novas pastas, sem ter que sair do programa.*

A gestão dos seus ficheiros é feita pelo** Explorer. **É através dele que você guarda os seus trabalhos, faz cópias, instala programas... Até existem "filhotes", que são os mini-explorer que estão dentro dos programas. Veja como usar melhor o programa.

PERSONALIZAR O EXPLORER

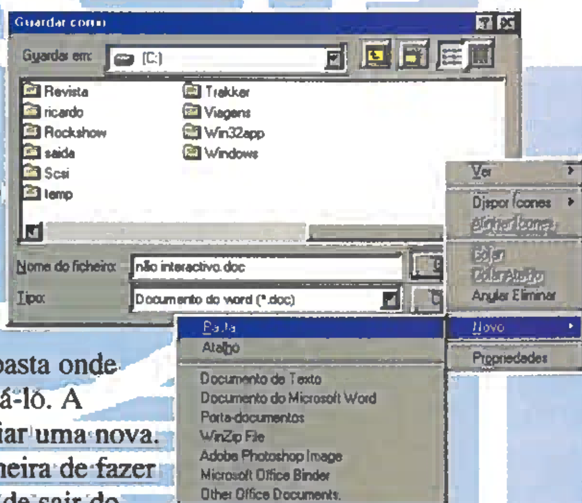
Como o *Explorer* é muito usado, o ideal é tê-lo configurado de acordo com o seu gosto. A aparência do programa é alterada sempre através do menu "Mostrar", onde é possível listar os ícones em formato grande, pequeno, em forma de lista ou com informações pormenorizadas. Se a barra de ferramentas não estiver a aparecer no seu *Explorer,* accione esta opção também no menu. Ela controla as principais funções do programa e alguns botões traduzem operações que podem ser feitas com o rato ou o teclado. Para ver a função de cada botão, basta parar com o cursor do rato em cima dele.



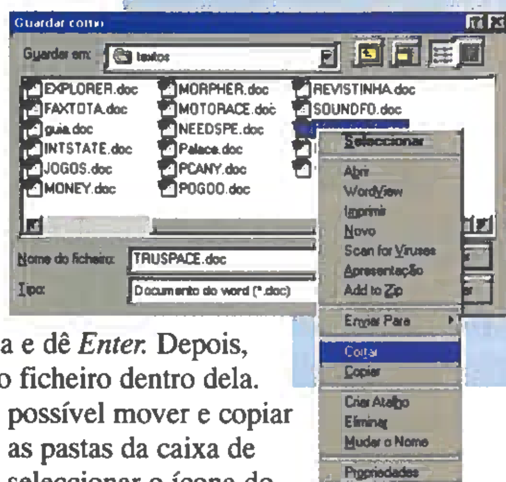
o Explorer

Use o "mini-explorer" nas caixas de diálogo

Suponhamos que pediu ao *Word* para guardar um ficheiro. A caixa de diálogo que pede o nome para o documento apareceu no ecrã mas ainda não existe uma pasta onde queira colocá-lo. A solução é criar uma nova. Há uma maneira de fazer isso sem ter de sair do programa e activar o *Explorer*. Basta clicar com o botão direito do rato dentro de uma pasta qualquer na caixa de diálogo (pode ser em "Os Meus Documentos", por exemplo), escolhendo "Novo/Pasta", no menu. Nomeie a pasta e dê *Enter*. Depois, basta guardar o ficheiro dentro dela.



Também é possível mover e copiar ficheiros entre as pastas da caixa de diálogo. Basta seleccionar o ícone do ficheiro e clicar com o botão direito do rato sobre ele. No menu que aparece, escolha a opção "Copiar" ou "Cortar" (para mover). Agora, é só clicar com o botão direito do rato em cima da pasta onde deseja colocá-lo, accionando a opção "Colar", no menu.



AS OPERAÇÕES BÁSICAS DO EXPLORER

Para quem ainda não está habituado a gerir ficheiros usando o *Explorer*, o ideal seria treinar as operações básicas descritas mais abaixo. Vai precisar de as usar mais cedo ou mais tarde.

Apagar ficheiros e pastas

Para apagar ficheiros e pastas, basta seleccioná-los com o rato e depois teclar *Delete*. Confirme a remoção na caixa de diálogo que surge e eles serão enviados para a "Reciclagem", para que possa recuperá-los futuramente, se for essa a sua vontade. Caso contrário, apague os ficheiros segurando na tecla *Shift* e depois já não há hipótese de se arrepender.

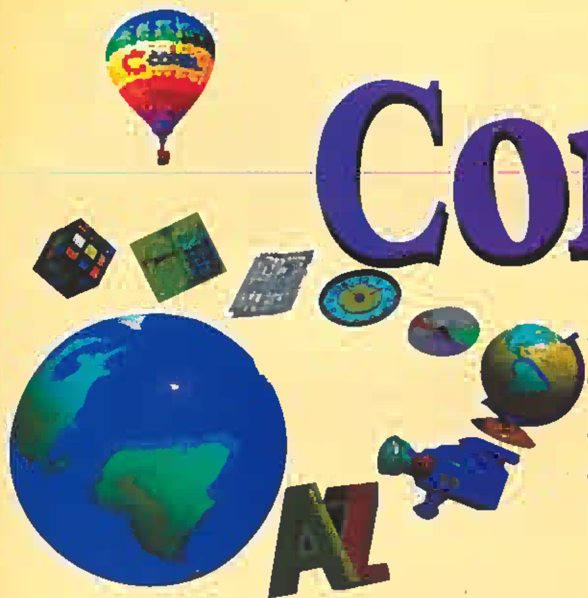
Renomear ficheiros e pastas

É bastante simples. Clique uma vez sobre o ficheiro ou pasta e espere um pouco até dar o próximo clique. Quando o modo de edição do texto surgir, digite o nome desejado e dê *Enter*. Tenha cuidado para não mudar o nome de ficheiros ou pastas dos seus programas (não mexa na pasta *WINDOWS*, por exemplo)... Mude o nome apenas de documentos pessoais ou quando tiver a certeza absoluta do que está a fazer.

Copiar e mover ficheiros

Primeiro, seleccione o ficheiro desejado. Depois, desloque-o com o botão direito do rato para a pasta para onde quer copiá-lo ou movê-lo. Irá surgir um menu assim que soltar o botão direito do rato. Depois, basta escolher a opção desejada.





Como Usar o



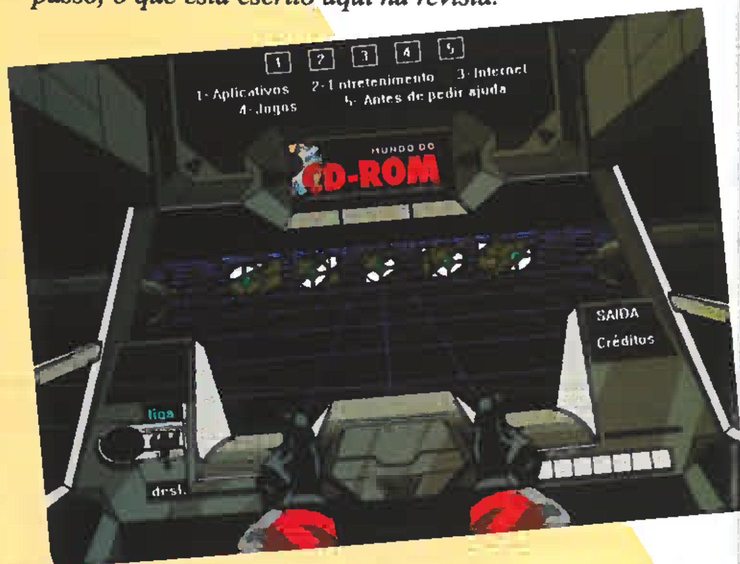
Preparamos uma edição muito especial. São 36 programas inéditos entre aplicativos, jogos e entretenimento, para usar e divertir-se.

Este mês, pode experimentar aqui no Mundo do CD-ROM, o CorelDRAW! 7.0, *um dos melhores programas do mercado para a criação de desenhos vectoriais. Mas também há outros programas, como o* Money, *da* Microsoft, *que vai ajudá-lo a controlar as suas finanças; a nova versão do* Fax TOTAL, *todo em português (léxico brasileiro), e ainda um visualizador de imagens. Além disso, também colocamos no CD-ROM vários outros programas interessantes e divertidos.*

Em matéria de entretenimento, encontra o Kais Power Goo, *que deforma imagens, criando efeitos especiais muito engraçados; o* Morpher, *que permite transformar imagens; o* Sound Forge, *para criar sons com efeitos especiais, e muito mais.*

Na secção Jogos, *vai poder pilotar um espectacular carro na nova versão do* The Need for Speed II; *participar numa corrida de motocross, em* Moto Racer *e ainda "jogar* Doom*", no velho oeste, em* OutLaws.

O princípio da interactividade mantém-se. Por isso, o ideal é realizar sempre os trabalhos no seu computador acompanhando simultaneamente, passo a passo, o que está escrito aqui na revista.



Para abrir o CD-ROM no Windows 3.1

1 -Coloque o CD na drive do CD-ROM do seu computador.
2 - Na janela do "Gerenciador de programas", clique em "Arquivo" (ou *File*, se o *Windows* for em inglês).
3 - Clique no item "Executar" (*Run*).
4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite `D:\CDROM` ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK.
5 - Vai surgir um ecrã da Editora Europa Multimédia e Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.

Para abrir o CD-ROM no Windows 95

O CD-ROM tem auto-reprodução no Win 95. Basta colocá-lo na drive e esperar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isso pode não acontecer. No entanto, não se preocupe. Faça assim:
1- Clique no botão "Iniciar" e escolha "Executar".
2- Digite então `D:\CDROM` ou, no lugar do D, a letra equivalente à drive do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

seu CD-ROM



EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do CD-ROM usamos os seguintes critérios:

[Executar o Programa] – indica que o programa pode ser executado directamente do interface.

[Instalar o Programa] – torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

[Copiar para o Disco Rígido] – significa que este programa só funciona depois de copiado para o seu computador. Veja as instruções na revista.

[O Seu Sistema] – cada programa vem acompanhado por uma ficha técnica. Use este botão para ver se o seu computador possui as especificações pedidas pelo programa.

Obs – se todos os botões estiverem acesos, escolha o que pensa ser o mais conveniente.

ANTES DE PEDIR AJUDA

O botão "Antes de Pedir Ajuda" é um FAQ (*Frequentely Asked Questions*, perguntas feitas frequentemente) onde encontra respostas para muitos tipos de dúvidas. O FAQ foi elaborado a partir de dúvidas anotadas nas edições anteriores da revista.



ATENÇÃO

Todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são *Freeware*, *Shareware*, Demos, ou da autoria da Editora Europa. Os *Freeware* são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso, o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as demos são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases para se ter uma boa ideia do que é o produto.

Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.



ENTRETENIMENTO

POWER GOO

De caras, Faça caretas

A partir de uma foto digitalizada é possível fazer caretas muito engraçadas. Experimente. É muito divertido!

O programa Power Goo permite que, utilizando apenas o rato e escolhendo diversos tipos de efeitos, você consiga obter efeitos fabulosos. Veja na imagem maior o "antes" e o "depois" da rapariga.

Estica daqui, puxa dali, arrebita acolá... E você transforma uma pessoa normal numa figura engraçada. Como? Instalando o Kais Power Goo, *colocado no CD-ROM. Aqui na redacção, ele fez grande sucesso. E todos usaram e abusaram da sua criatividade alterando as imagens que acompanham o programa. É fácil de usar: com simples cliques do rato, pode aumentar orelhas, diminuir olhos, achatar narizes... Enfim, deixar qualquer uma das sete imagens que vêm nesta versão de demonstração, com a aparência que quiser (no programa completo é possível usar fotos digitalizadas que estejam no seu computador). Experimente, vai divertir-se muito.*

Usar o programa

Depois de instalado (o grupo *Spring Goo* será criado dentro de "Programas", no botão "Iniciar"), abra o *Power Goo.* No primeiro ecrã que aparece, já pode escolher uma das imagens que estão disponíveis, para começar a brincar. Clique sobre a que quer e espere que ela seja carregada. Com a imagem no ecrã, repare que vários ícones aparecem (*In, Out, ABC* ...). Aqui, vamos ensinar para que serve cada um deles.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX 2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
MetaTools

TELEFONE
001 (805) 566-6220
Fax: 001 (805) 566-6365
www.metatools.com

PREÇO SUGERIDO
Não informado

Reset – desfaz qualquer mudança realizada na imagem original.



Grow/Shrink – clique num ponto da imagem e faça movimentos circulares no sentido horário para o aumentar, ou no sentido anti-horário, para diminuir a imagem.



Move – movimenta a selecção de pontos de um lugar para o outro da imagem, sem causar deformações excessivas.



Smooth – suaviza levemente os efeitos especiais aplicados na imagem.

UnGoo – suaviza drasticamente os efeitos especiais aplicados numa imagem.



Smear – é a ferramenta padrão quando o programa é iniciado (e também a mais usada) para "espalhar" pontos da imagem, de um local para outro.



Nudge – altera a espessura da área escolhida. É bom para arrebitar narizes e também para arregalar os olhos.



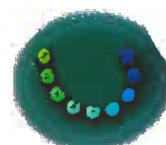
Smudge – deforma levemente a área clicada, sem causar muitas alterações na imagem.



Mirror Toggle – liga ou desliga o "espelho". Ou seja, tudo o que foi modificado de um lado é repetido do outro, quando o efeito está "ligado".



EFEITOS MUITO ESPECIAIS



Esta selecção de ferramentas (mostrada na série de botões aqui ao lado) deve ser usada em conjunto com a barra para a deformação. Basta clicar no ícone de ferramenta desejado e depois aplique o efeito na imagem, usando a barra. Veja agora para que serve cada botão.

Reset desfaz qualquer mudança realizada na imagem original.

UnWind regula a intensidade dos efeitos aplicados na foto.

Static treme a imagem.

Bulge deforma a imagem, deixando-a circular.

ABC permite que escreva alguma coisa sobre a imagem.

Twirl torce a imagem criando um efeito de remoinho.

Spike a imagem fica cheia de pontas.

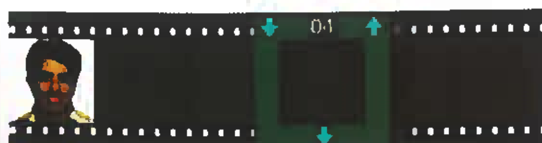
In vai para o ecrã de selecção das imagens disponíveis.

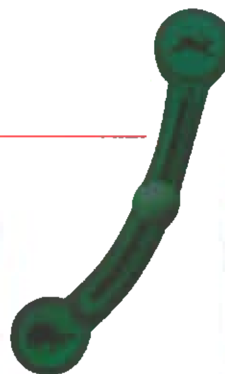
Out sai do ecrã e permite guardar a imagem alterada (clique em *Save Image*). Clicando novamente, você sai do programa (na opção *Quit*).

Rotate roda a imagem para a direita ou para a esquerda.

Stretch estica a foto para cima ou para os lados.

Squeeze esmaga a imagem na parte de cima ou de baixo.







Barra de filme – pode colocar as imagens na sequência que quiser. Por exemplo, colocar a foto 1 no lugar da foto 4. Quando a animação rodar, a imagem será transformada de acordo com a sequência.

Barra de velocidade – regula a velocidade da animação.

Câmera – mostra uma animação das coisas que você alterou na imagem normal até à final, com os efeitos utilizados.

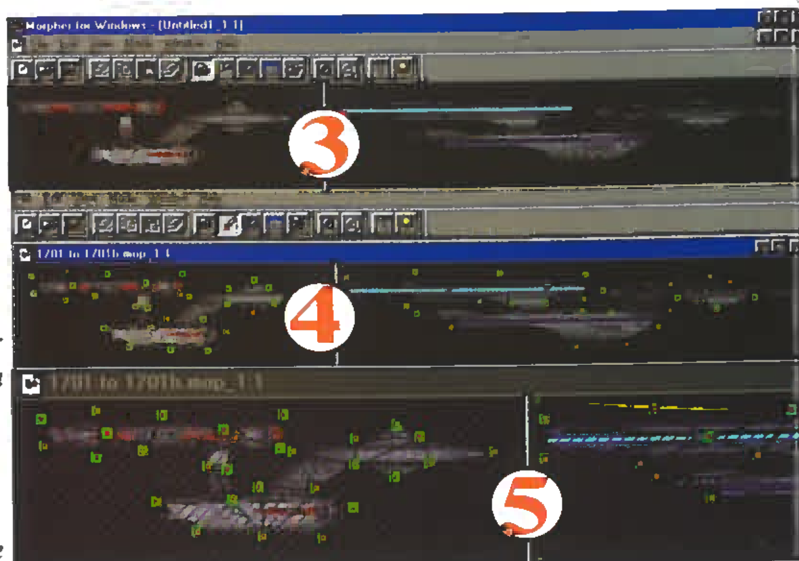


ENTRETENIMENTO

MORPHER

Transformar Imagens

O Morpher é um programa que permite transformar uma imagem numa outra, criando animações morph.



Com o Morpher, *pode transformar qualquer imagem que tenha no seu computador, criando metamorfoses. O programa é um bocado complexo mas o trabalho compensa. É que a transformação é feita ponto por ponto, resultando numa* morphe *mais real. E é a quantidade de pontos que determina a qualidade da transformação. Por isso, vale a pena fazer um trabalho pormenorizado. Aqui, vamos ensinar a transformar uma nave da série* Star Treck *num outro modelo "mais moderno", usando as imagens que colocamos no CD-ROM.*

A graça deste programa está nos pormenores. Por isso, quanto mais pontos colocar em cada imagem, melhor será o resultado obtido.

Os pontos de fusão

Abra o programa e, no ecrã que aparece, repare nas duas janelas em branco. Na primeira, será aberta a imagem que sofrerá a transformação e na segunda, a imagem transformada. Faça assim:

1 No menu *File,* escolha *Import first frame.* Seleccione a *drive* do CD-ROM, abra o directório *Entrete,* a pasta *Morph* e depois a subpasta *Exemplo,* e dê dois cliques sobre o ficheiro *T1-1701.BMP.*

2 Repita o mesmo procedimento mas desta vez clique em *Import last frame* e abra o ficheiro *T1-1701b.BMP.*

3 Configure as janelas de modo que as duas naves fiquem visíveis no ecrã.

4 Comece a criar os pontos, nas áreas específicas de cada imagem que vai sofrer a fusão. Depois, vá até ao menu *Mode* e escolha *Edit node mode.* Agora, clique duas vezes no local. Será criado um ponto.

5 O segundo passo é formar triângulos em toda a imagem. No menu *Mode* escolha *Edit Element Mode.* Agora, clique duas vezes sobre um dos pontos (o cursor do rato transforma-se num quadrado branco). Clique em dois outros pontos, para formar o triângulo. Mas tenha cuidado para não criar triângulos que se cruzem. Se isso acontecer, eles serão "pintados" de amarelo e o resultado ficará mau.

6 Quando acabar, clique em *Start Rendering,* no menu *Mode.* Na janela que aparece, seleccione *Make a digital movie* e dê OK. Guarde o ficheiro e espere que o *Morpher* acabe o processo. Depois, basta dar *Play,* para ver o resultado.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 DX 2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Masakazu Fujimiya
5627-1-201, Izumi-cho, Izumi-ku, Yokohama 245, Japan.

E-MAIL
m-fujimiya@nri.co.jp

VALOR DO REGISTO
Cerca de 3 500$00

Sons com efeitos Especiais

Aplique efeitos especiais em ficheiros sonoros, deixando-os mais engraçados ou totalmente diferentes.

O Sound Forge pode ser considerado um estúdio de som no PC. Com ele, pode aplicar efeitos especiais em sons digitais, criando eco ou distorções, por exemplo. Além disso, é possível juntar pedaços de músicas e fazer misturas sonoras deliciosas. É claro que obter bons resultados é coisa para profissionais. Mas aqui você pode ficar a saber como funciona o programa e, quem sabe, descobrir talentos ocultos. Nesta reportagem, vamos mostrar como abrir um dos ficheiros Wave *(veja no quadro ao lado) que estamos a distribuir no CD-ROM, e aplicar efeitos especiais sobre ele.*

Aplicar efeitos especiais

Depois de instalado, abra o programa e siga estes passos para aplicar os efeitos especiais:

1 Com o ficheiro *Wave* aberto, seleccione (usando o botão esquerdo do rato) um "bocado" do som, na janela com as ondas sonoras.

2 Active o menu *Effects* e escolha um dos efeitos especiais. No nosso exemplo, usaremos o *Chorus.*

3 Dependendo do efeito, ele traz várias opções que podem ser usadas. No caso do *Chorus,* escolha uma lista de padrões em *Name,* no topo do ecrã. Dê OK e o efeito será aplicado.

4 Clique no botão *Go to start* (uma seta a apontar para a esquerda, com uma barra à frente), para voltar ao início do som.

5 Agora, é só clicar em *Play,* para ver o resultado.

Abrir um ficheiro Wave do CD-ROM

1 – Com o programa instalado e aberto, vá até ao menu *File* e clique em *Open.*

2 - Na janela que aparece, localize a *drive* de CD-ROM (geralmente é D: ou E:), abra a pasta *Entrete* e, depois, a subpasta *WAV.*

3 – Agora, escolha qualquer um dos ficheiros *Wave* que estamos a distribuir e dê dois cliques sobre ele, para o abrir.

4 – Ouça o som original do ficheiro clicando no botão *Play* (com a seta simples a apontar para a direita), no topo do ecrã.

5 – Agora, é só aplicar os efeitos desejados.



Com simples cliques do rato, pode aplicar efeitos especiais nos sons Wave .

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x e Win 95
486 DX 2 com 8 MB de RAM

PRODUTOR
Sonic Foundry, Inc.
100 South Baldwin Street, suite 204
Madison, Wisconsin
53703 - USA

TELEFONE
(001 608) 256 31 33
Fax: (001 608) 256 73 00

VALOR DO REGISTO
Não informado



Fizemos uma selecção de 23 fotos de mulheres bonitas e famosas para usar no seu computador, inclusive, como papel de parede.

Para ver cada imagem, basta clicar sobre um dos ficheiros e depois usar a seta de direcção para baixo. Quando clicar sobre a imagem, ela será mostrada no tamanho original (assim, terá uma ideia de como ela ficará). Para voltar ao normal, basta voltar a clicar. Se gostar de alguma, copie-a para o seu computador. Ela irá para o directório *Revista,* subpasta *Mulheres.* Depois, para as usar como papel de parede, faça assim:

NO WINDOWS 95

1 - Clique, com o botão direito do rato, num lugar livre da "Área de Trabalho".
2 - No menu *pop up,* escolha "Propriedades".
3 - Em "Propriedades de Vídeo", seleccione "Segundo Plano" e depois clique em "Procurar".
4 - Agora, localize o directório onde guardou o ficheiro e clique sobre ele. Dê OK e feche os ecrãs. Pronto, a imagem já aparece no ecrã do monitor.

NO WINDOWS 3.1

1 - Abra o "Painel de Controlo", que normalmente está no grupo "Principal" e clique em "Área de Trabalho".
2 - Na janela que se abre, vá até à opção "Papel de Parede" (*Wallpaper*), localize a imagem copiada e dê OK. Na próxima vez que abrir o *Windows,* lá estará o seu novo papel de parede.

Fotos Star Trek

Para os fãs (e são muitos) da famosa série de TV, *Caminho das Estrelas* (ou *Star Trek,* em inglês), escolhemos 23 excelentes imagens em alta resolução, para serem usadas como quiser. Pode ver cada imagem directamente do CD-ROM, clicando apenas sobre um dos ficheiros e depois usando a seta de direcção para baixo. Se clicar sobre a imagem, ela será mostrada no tamanho original. Para voltar ao normal, clique novamente. Se gostar de alguma, copie-a para o seu computador. Ela irá para o directório *Revista,* subdirectório *Cdrom11,* pasta *Entrete,* subpasta *Startrek.* A maneira de usar é igual à descrita em "Fotos de Mulheres".

AEROSMITH

Para comemorar o lançamento da colectânea de sucessos dos *Aerosmith*, chamada *Box of Fire*, a *Sony Music*, produtora dos CDs, criou um *Screen Saver* com o logotipo da banda (é o mesmo que aparece na capa do CD). Quando accionado, ele mostra o logotipo a aparecer no ecrã, atrás de uma cortina de fogo que sobe até ao topo do monitor.

Se quiser usar este protector do ecrã, clique em "Copiar" para o PC (ele irá para o directório C:\WINDOWS\SYSTEM). Agora, só falta configurá-lo. No *Windows 95*, clique, com o botão direito do rato, num espaço livre da "Área de Trabalho" e escolha "Propriedades", no menu que aparece. Na janela que surge, escolha a opção "Protecção de Ecrã" e depois active o ficheiro *aerobox*.



Fontes

Colocamos 12 novas fontes *True Type* diferentes, para usar nos seus documentos e trabalhos. Se as quiser usar, basta clicar em "Copiar" para o disco rígido. Depois, faça assim, para as activar:

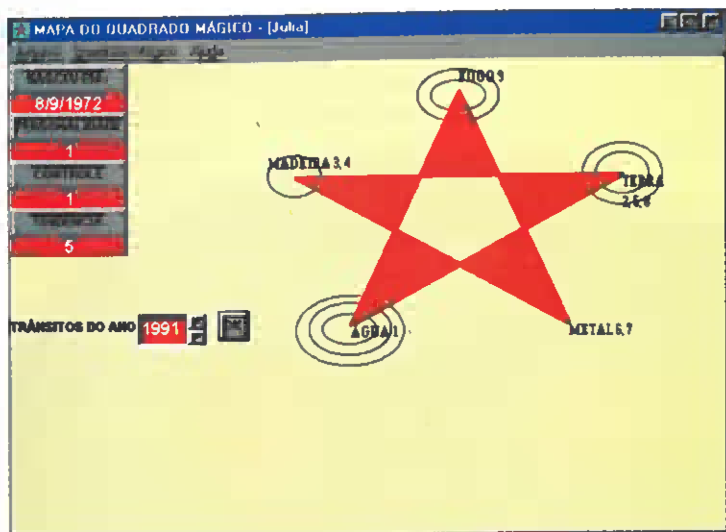
1 - Clique no ícone do "Painel de Controlo", que normalmente está na pasta "O Meu Computador", no *Windows 95* (no *Windows 3.1*, costuma estar no "Grupo Principal").

2 - Em "Painel de Controlo", clique em "Fontes". Na janela que se abre, seleccione "Adicionar".

3 - Agora, localize o directório para onde as fontes foram copiadas, seleccione as que quer e dê *OK*. Feche todas as janelas dando *OK* e as fontes serão instaladas.



QUADRADO MÁGICO



O *Quadrado Mágico* é um programa, em português (léxico brasileiro), baseado num milenar oráculo chinês semelhante ao *I Ching*, reconhecido como a fonte da sabedoria. Com ele, pode tentar "adivinhar" a personalidade das pessoas, e divertir-se a comparar as informações. É que através da data de nascimento, o programa mostra algumas características que supostamente pertencem à pessoa.

Depois de instalado, abra o programa e no primeiro ecrã clique em "Faça o seu mapa". Vão aparecer informações (em português) para que perceba como funciona o "oráculo". Feche a janela e comece a usar o programa. Vá até ao menu "Arquivo" e clique em "Novo". Escreva o nome, a data de nascimento e também a hora (se souber). Dê *OK* e uma estrela vai aparecer. Em cada ponta há um elemento diferente, com uma numeração específica. Clique duas vezes nos números que estão abaixo dos itens "Personalidade", "Controle", "Tendência", para ler as descrições de acordo com a sua data de nascimento. Se quiser, imprima ou copie os textos para a "Área de Transferência".

Para registar

Corre Cotia Produções Ltda.
Caixa Postal 41004
Rio de Janeiro - RJ
20232-970
Valor do registo: 1 700$00

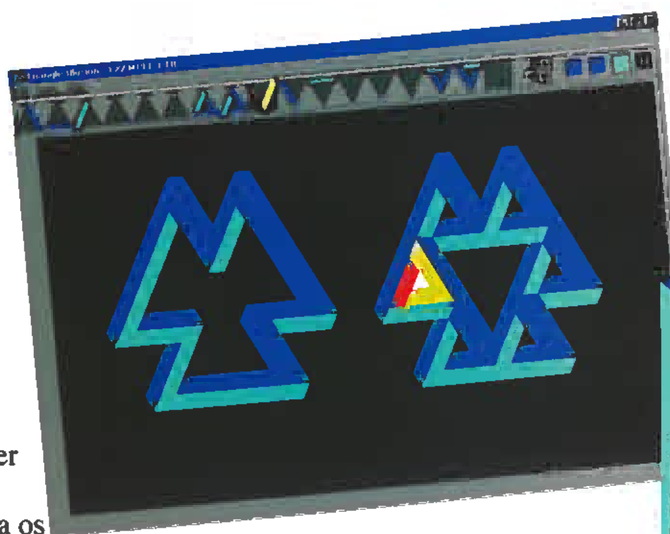
MÚSICAS MIDI

Uma selecção de 19 músicas, no formato *MIDI*, para ouvir no seu computador. Pode escutá-las directamente do CD-ROM, bastando seleccionar um dos ficheiros e depois clicar na seta verde, no ecrã CD. Se gostar de alguma delas, copie-a para o seu PC. Ela irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom11*, pasta *Entrete*, subpasta *Midi*. Para a voltar a ouvir directamente do computador, localize o ficheiro e dê dois cliques sobre ele. O *Media Player* será aberto e a música começará a tocar.

SONS WAV

Colocamos 16 sons da natureza, no formato *Wave*, para usar no seu computador, inclusive no programa *Sound Forge*, que também está no CD-ROM. Para os ouvir, basta seleccionar o ficheiro e clicar em "Reproduzir som", no interface do CD. Se gostar de algum, copie-o para o seu computador. Ele irá para o directório *Revista*, subdirectório *cdrom11*, pasta *Entret*, subpasta *Wav*. Faça assim, para usar o som nos eventos do PC (como na entrada do *Windows*, por exemplo):

Triangle Illusion





Criar ilusões de óptica no computador, apenas com lados de triângulos. Esta é a proposta do programa *Triangle Illusion*, que está no CD. Para começar (e até perceber as "ilusões de óptica") aconselhamos que abra os exemplos prontos que vêm com o programa e os vá modificando até ganhar alguma prática (basta ir ao menu *File* e clicar em *Open*).

No ecrã do programa, repare nas várias partes de triângulos, logo abaixo dos menus. Comece a criar os "desenhos" com cliques do rato. Se quiser trocar de "parte", basta clicar num dos triângulos do topo. Também é possível alterar as cores. Para fazer isso, use os três quadrados coloridos, no lado direito, no topo do ecrã. Caso não esteja a conseguir vê-los, puxe a barra de rolamento, na parte inferior do ecrã, até ao fim. Depois, basta clicar sobre uma das cores e abrir uma paleta de cores para escolher a que quer.

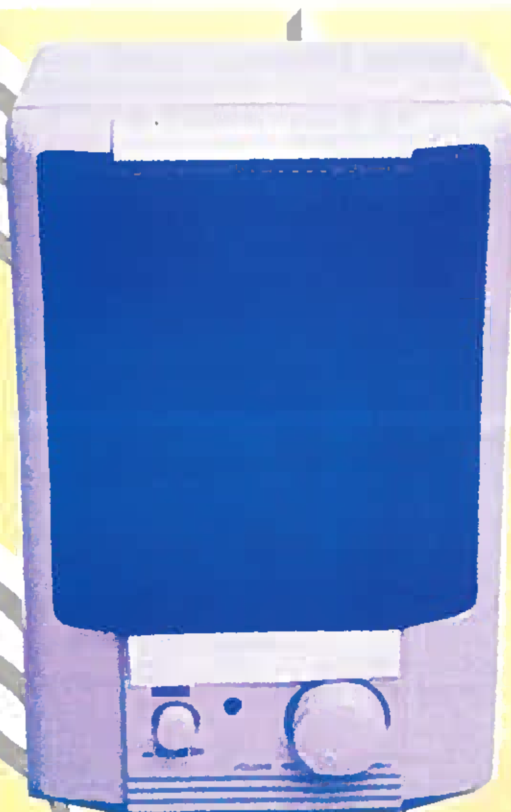
PARA REGISTAR
Escreva para: Cenk Gazen
Helena Apts. # 18
1220 W - 28 th Str.
Los Angeles – California
90007 – USA
Valor do registo
Cerca de 1 800$00

Windows 95

1 - Abra o "Painel de Controlo" (dentro da pasta "O Meu Computador") e dê dois cliques sobre o ícone "Sons").
2 - Na janela que se abre, seleccione o comando que quer atribuir a um som e depois clique em "Procurar".
3 - Localize o ficheiro *Wave*, seleccione-o e pronto. Ele será aplicado.
4 - Dê *OK* e na próxima vez que usar o comando, ouvirá o som.

Windows 3.1 e 3.11

1 - Dentro do ecrã do "Painel de Controlo" (normalmente está no grupo "Principal"), seleccione o ícone "Som".
2 - Surgirá uma janela com as configurações actuais dos efeitos sonoros do *Windows*. Uma lista com todos os comandos vinculados a um efeito será mostrada nesta caixa de diálogo.
3 - Para alterar qualquer som, seleccione, na lista da esquerda, o comando desejado, e no campo da direita, localize o ficheiro *Wave* que quer usar. Depois de fazer isso, clique em *OK* e pronto. O novo som estará acessível.



Ícones

São 15 ícones para escolher e personalizar o seu *Windows* (até há um do Pateta e outro do Batman). Para os ver, basta seleccionar um deles e esse ícone aparecerá no ecrã. Se gostar de algum, copie-o para o seu PC (ele irá para o directório *Revista,* subdirectório *Cdrom11,* pasta *Entrete,* subpasta *Icones.* Ele será enviado para o disco rígido. Faça assim, para usar o ícone:

No Windows 95

Só os ícones dos atalhos de programas podem ser alterados. Veja como fazer:

1 – Na "Área de Trabalho", procure um atalho para um programa (eles têm uma seta desenhada na ponta esquerda da parte de baixo).

2 – Clique com o botão direito do rato sobre o atalho e escolha "Propriedades", no menu.

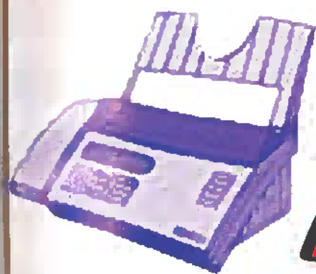
3 – Na aba "Atalho", clique em "Alterar ícone ..." e depois em "Procurar". Abra o directório *Entrete/Icones* na *drive* do CD-ROM e escolha o ícone que quiser. Clique em "Abrir" e dê *OK* nas duas janelas seguintes.

No Windows 3.1

1 – No "Gerenciador de Programas", do *Win 3.1,* clique no ícone que deseja substituir. Vá até ao menu "Arquivo", seleccione "Propriedades" e clique em "Alterar ícones".

2 – Em "Procurar", localize o ícone desejado, clique sobre ele e dê OK. Pronto, lá estarão os seus novos ícones.





Fax em Português

Esta é a nova versão do Fax TOTAL. É um programa em português (léxico brasileiro) específico para enviar e receber fax directamente do computador. Na edição n.º 4 da revista, distribuímos a versão anterior. E ela fez tanto sucesso entre os leitores, pela facilidade de utilização, que estamos a colocar a nova versão no CD. Agora, para além de mandar fax em horários programados, também é possível enviar e receber fax manualmente. Mas, como é óbvio, você tem de ter um modem correctamente instalado, senão o programa não funciona.

Em português (léxico brasileiro), este programa permite enviar e receber fax. E traz uma agenda onde pode colocar os números mais utilizados.

Instalação e configuração

Instale o programa (um grupo *Comunicação Total* será criado). Assim que o processo acabar, aparece uma janela onde deve escrever o seu nome e o *ID* (o número do seu telefone ou o nome da empresa onde trabalha), para que eles apareçam na folha de rosto do seu fax quando ele for enviado. Depois, basta dar *OK* e reiniciar o *Windows*.

Enviar um fax

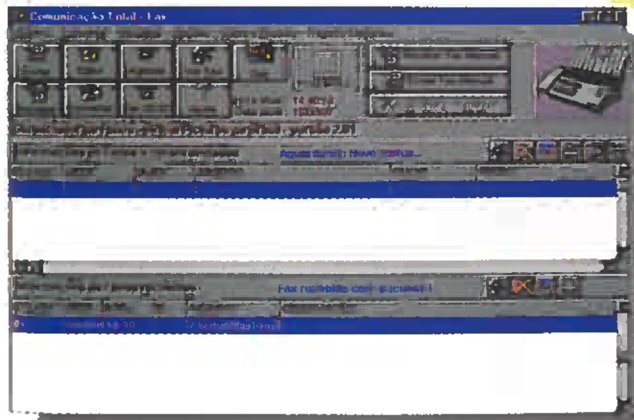
Para enviar um fax é mais fácil usar um programa a que já esteja habituado, como o *Word*, por exemplo.

Faça assim:

1. Escreva o texto do fax e guarde-o normalmente no *Word*. Quando acabar, abra o menu "Ficheiro" e clique em "Imprimir".

2. Na janela que aparece, na divisão *impressora*, escolha *APF FAX* (próprio do programa) e dê OK. O *Fax TOTAL* será aberto.

3. Preencha os espaços com as informações solicitadas (a pessoa a quem vai mandar o fax, o número). Depois, clique em "Enviar agora", para que o programa faça a ligação e envie o seu fax.



Receber um fax

Para receber um fax, basta abrir o programa e, no menu "Arquivo", clicar em "Receber fax/Automático", ou então, carregar no botão "Receber", que está logo abaixo dos menus.
O fax será recebido de forma automática. Para o ver, pode clicar sobre o botão que tem o desenho de um olho, na secção "Informações de faxes recebidos", ou então dar dois cliques sobre o próprio fax. Ele será aberto e depois poderá lê-lo tranquilamente e até imprimi-lo, clicando no respectivo botão.





Existem vários programas de fax. A vantagem do Fax TOTAL é ser em português (léxico brasileiro) e enviar em horários programados.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 DX2 com 8MB de memória RAM

PRODUTOR
Virtual Pictures

DISTRIBUIDOR
Soft Logic Informática

TELEFONE
(00 55 11) 414 68 55

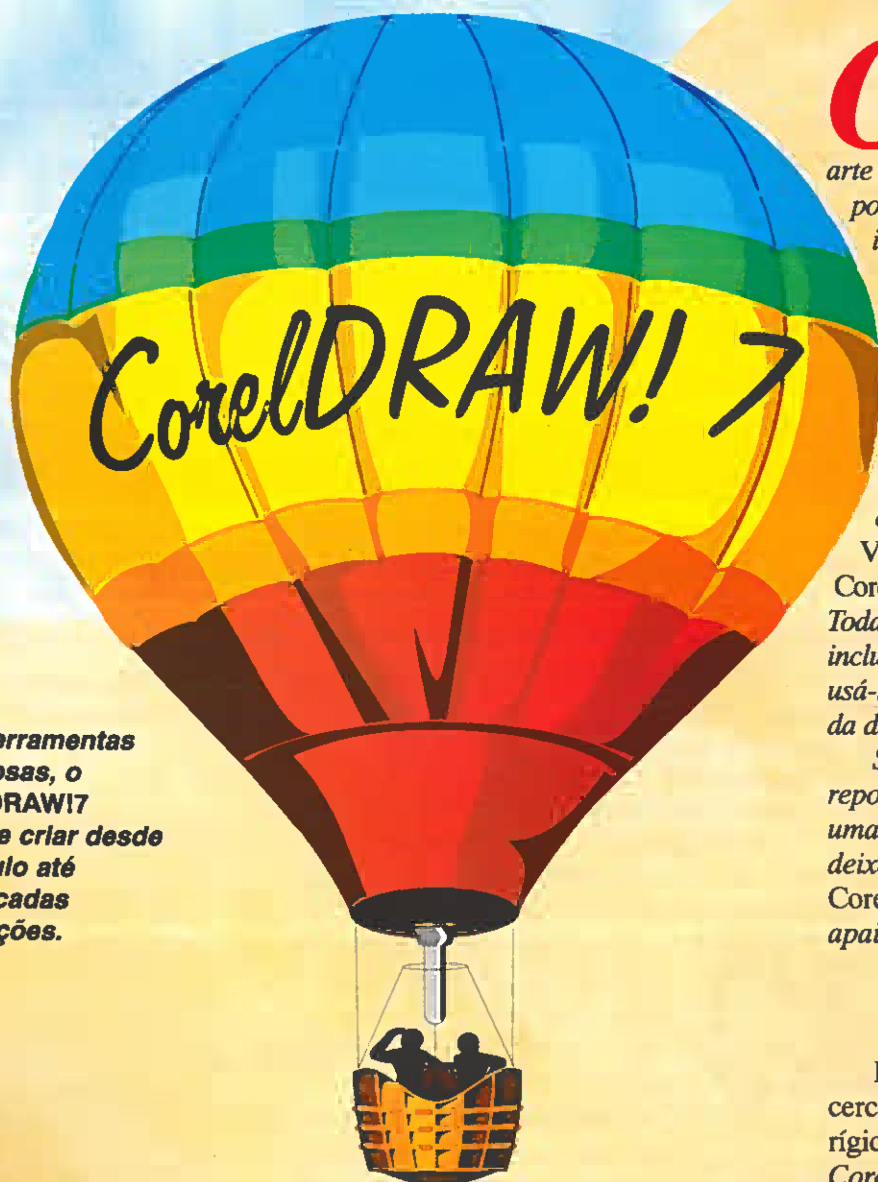
VALOR DO REGISTO
Não informado

APLICATIVOS

CORELDRAW! 7

No Rein

O CorelDRAW! é um dos programas de arte mais usados do mundo. Nesta versão, pode usar o programa completo durante 30 dias. E até pode guardar os seus trabalhos.



Com ferramentas poderosas, o CorelDRAW!7 permite criar desde um título até sofisticadas ilustrações.

O CorelDRAW! *é o mais famoso programa de desenho utilizado pelos profissionais de arte de todo o mundo. Tem ferramentas poderosas, que permitem criar ilustrações sofisticadas com simples cliques do rato. Em reportagens anteriores, mencionamos sempre o* Corel *como exemplo de um programa a ser imitado. Desta vez, pode testar a sua versão original e verificar se tudo o que dizem a respeito dele é verdade. É que colocamos no CD-ROM, uma* Trial Version *(demonstração) do* CorelDRAW! 7 *(a versão mais actual). Todas as funções estão acessíveis, inclusive, a de "Guardar", mas só pode usá-lo durante 30 dias, contados a partir da data da instalação.*

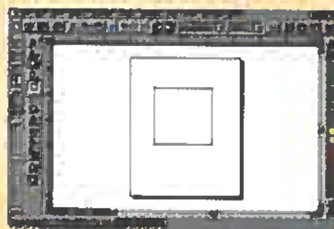
Seguindo os passos desta reportagem, você irá conseguir criar uma ilustração de uma cidade. Mas não deixe de explorar todos os recursos do CorelDRAW! *De certeza que vai apaixonar-se por ele!*

Criar um projecto

Depois de instalado (ele vai ocupar cerca de 57 MB de espaço no seu disco rígido), abra o programa (um grupo *CorelDRAW! 7 Trial Version* será criado no botão "Iniciar"). Aparece um ecrã com vários ícones. Clique em *New Graphic*, para criar um projecto. Vai aparecer um ecrã com uma "folha" em

o da Arte

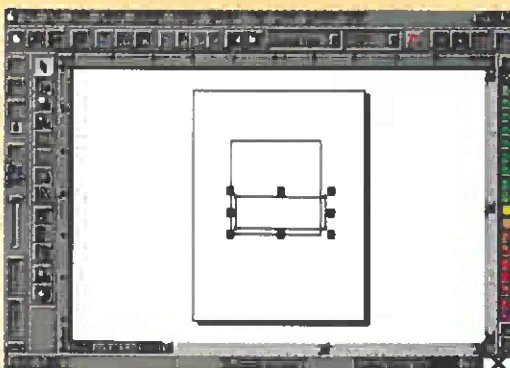
branco no meio. Para familiarizar-se com as ferramentas do *CorelDRAW!*, vamos mostrar como desenhar uma cidade ao entardecer, usando figuras geométricas. Faça assim:



1 Clique no botão com o desenho do quadrado (na barra de ferramentas, no lado esquerdo do ecrã), depois na "folha" em branco e desenhe (arraste o rato pela página) um rectângulo. Tente deixá-lo com um tamanho parecido com o do nosso exemplo.

2 Faça outro rectângulo ou então duplique o que já existe (é mais fácil). Para fazer isso, seleccione-o usando a ferramenta da seta (a primeira barra), vá até ao menu *Edit* e escolha *Duplicate*.

3 Agora, ajuste o tamanho desse novo rectângulo. Seleccione-o (vários quadrados aparecem à volta dele) e, utilizando ainda a ferramenta da seta, clique num dos quadrados que estão no meio do rectângulo e vá "puxando-o" até que ele fique parecido com a figura abaixo, à esquerda.

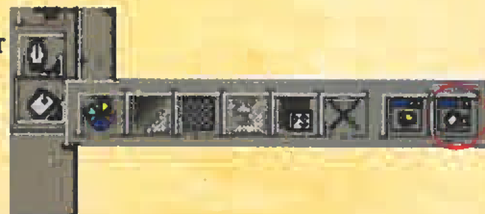


4 Depois de fazer isso, coloque esse rectângulo por baixo do maior.

No passo a passo proposto neste trabalho, você vai usar as figuras básicas, como rectângulos e círculos. No fim, verá a silhueta de uma cidade ao entardecer

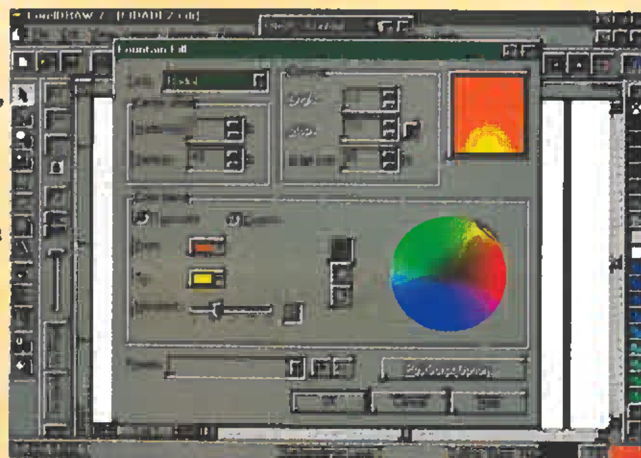
Pintar o cenário

Agora, vamos colocar um fundo no desenho (no caso do nosso exemplo, um pôr-do-sol). Siga estes passos:



1 Seleccione o rectângulo maior e clique no balde que está na barra de ferramentas (no lado esquerdo do ecrã).

2 No menu que aparece, clique no último ícone. Vai surgir uma janela (*Special Fill*) que deve usar para fazer o degradê, imitando o pôr-do-sol. Onde está escrito *Linear*, escreva *Radial* e depois clique no botão *Edit*.

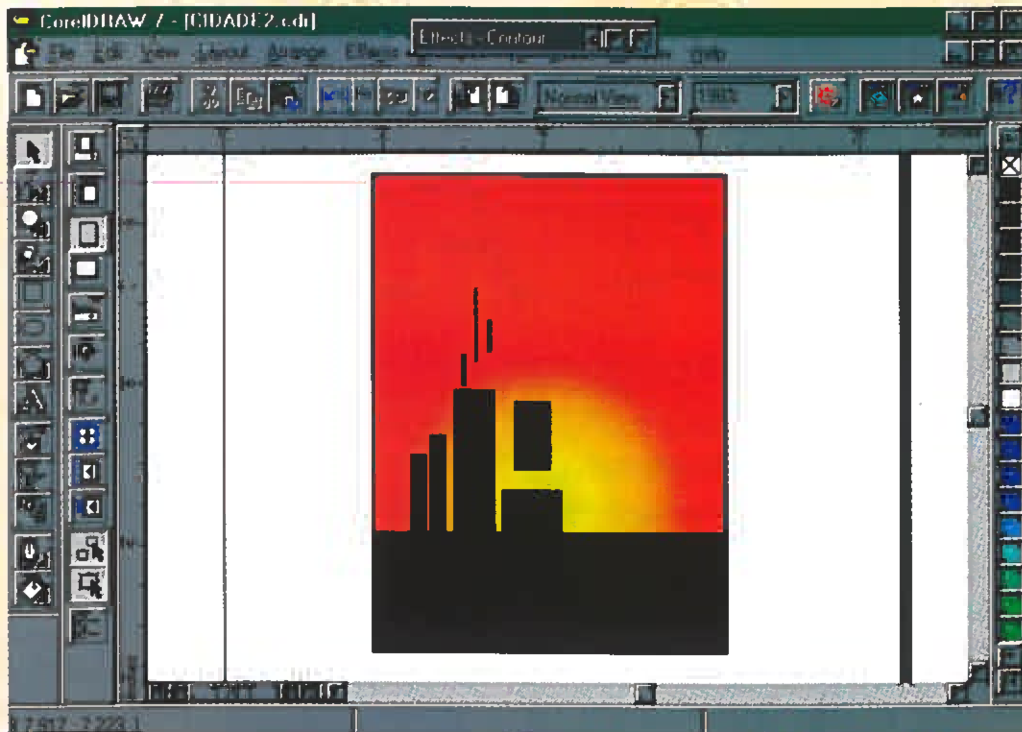


3 Aparece a janela *Fountain Fill*. Preencha os itens, conforme o que é mostrado na imagem que está aqui ao lado, para que o degradê fique parecido com o do exemplo. Depois, clique em *OK* e, no próximo ecrã, em *Apply*.

4 Agora, seleccione o rectângulo menor e pinte-o de preto, usando a barra de cores que está no lado direito do ecrã.

CORELDRAW! 7





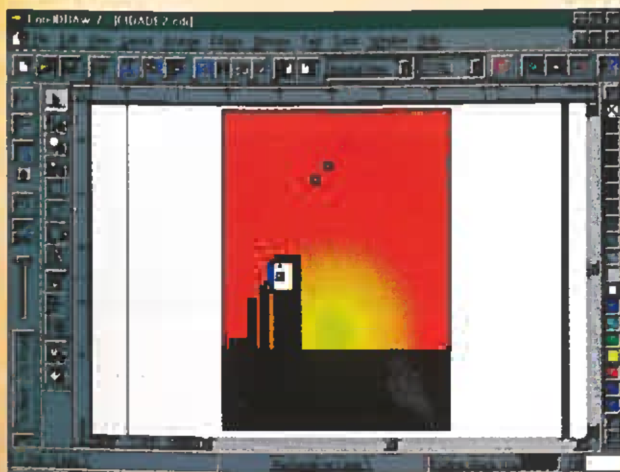
Se utilizar o degradê Radial, consegue obter o efeito de um sol. Os rectângulos começam a parecer edifícios e pequenos quadrados brancos transformam-se em janelas. É a magia da arte que você obtém.

Construir os prédios

Para construir os prédios, use a ferramenta de quadrado. Clique sobre ela e depois faça assim:

1 Clique num lugar qualquer do rectângulo maior e comece a desenhar rectângulos estreitos (alinhando-os a partir do rectângulo preto), para modelar os prédios.

2 Depois de prontos, pinte-os de preto. Para fazer isso, seleccione cada um deles e depois clique na cor desejada, na barra do lado direito.



3 As janelas são feitas com quadrados pintados de branco, colocados nos "prédios". Para ser mais fácil, "desenhe" uma janela e depois copie-a quantas vezes quiser. Clique com o botão direito do rato sobre o quadrado e depois arraste-o até ao lugar desejado. No menu que aparece, clique em *Copy here* e a janela será duplicada.

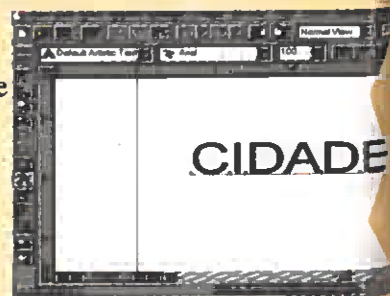
4 Para fazer as "torres" de alguns prédios (parecem antenas de TV), desenhe rectângulos muito finos, e pinte-os também de preto (conforme já explicado).

5 A cobertura arredondada de alguns prédios podem ser feitas usando-se a ferramenta de elipse, que está na barra do lado esquerdo.

Textos e efeitos especiais

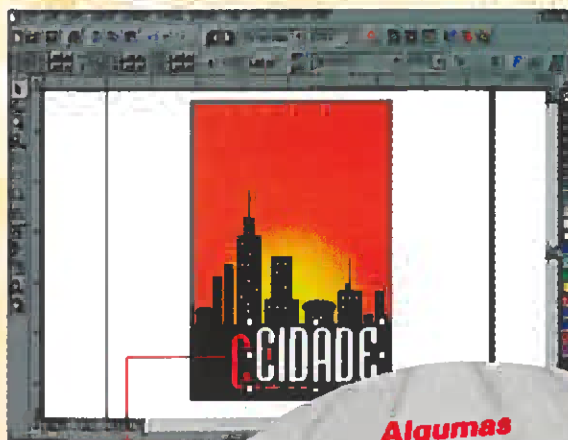
O *Corel* também permite que se escreva textos. É muito fácil:

1 No nosso exemplo, escrevemos a palavra *Cidade*. Para fazer isso, na barra de ferramentas, clique no ícone com a letra *A*, e depois num lado qualquer do ecrã (o cursor fica a piscar).



2 Escreva a palavra e, se quiser mudar o tipo de letra, seleccione a palavra (sempre com o botão de seta) e escolha, no menu que está no topo do ecrã, a fonte desejada.

3 No nosso exemplo, aplicamos um efeito na palavra *Cidade*. Duplicamos a palavra (seleccionando-a e depois teclando *Ctrl+D*) e, em seguida, pintamos cada uma de uma cor: a da parte detrás, de vermelho e a da frente, de branco. Depois, tente centrar as duas palavras de modo que uma seja a sombra da outra, como se vê na imagem. Ao fazer isso, a palavra ficará sombreada, dando um toque especial ao seu trabalho.





Algumas diferenças do CorelDRAW! 7

Uma das principais diferenças do *Corel 7* em relação às outras, está no interface. Para quem está habituado às versões anteriores, a diferença é nítida. A versão 7 tem mais opções "à mão" e os botões estão com uma cara mais bonita. Ferramentas que antes eram activadas com teclas de atalhos ou opções do menu, agora estão à sua disposição directamente no ecrã, juntamente com os já conhecidos paleta de cores e restantes botões. Além disso, várias operações podem ser feitas usando as opções encontradas na consola, logo abaixo das ferramentas do programa. Por exemplo, ao clicar no botão de zoom, é possível configurá-lo sem ter de abrir menus extras. Mas, de maneira geral, o *Corel 7* está com o mesmo jeito de sempre, que tanta fama lhe deu.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium 90 com 16 MB de memória RAM

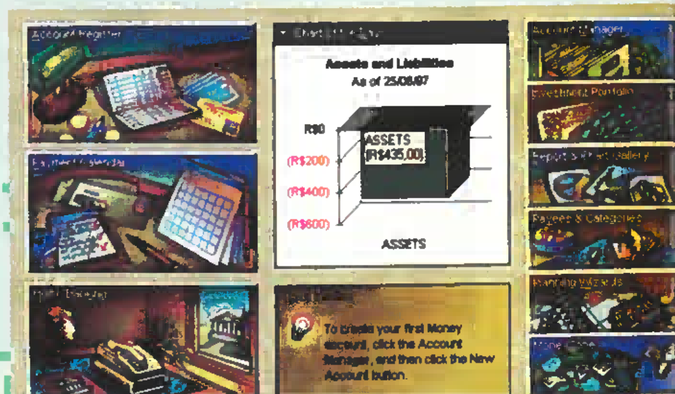
PRODUTOR
Corel Inc.

PREÇO SUGERIDO
Cerca de 103 000$00

MICROSOFT MONEY

Gira o $e

O Microsoft Money é um óptimo programa para quem não está habituado a folhas de cálculo mas precisa de manter informações exactas sobre a sua vida financeira.



Depois de "abrir" a sua conta, basta ir fazendo os lançamentos, pois o programa até cria um gráfico para acompanhar as suas finanças.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486/66, 8 MB de RAM

PRODUTOR
Microsoft

DISTRIBUIDOR
MSFT

TELEFONE
(01) 440 82 00

PREÇO SUGERIDO
5.800$00

Que atire a primeira pedra quem nunca ficou baralhado com o controlo dos cheques e os gastos de dinheiro durante o mês. São tantos papéis com números que torna-se difícil organizá-los. Uma boa desculpa para acabar com os seus problemas é usar um programa de controlo financeiro. O Microsoft Money, *que está no CD-ROM, permite que faça uma base de dados com os seus gastos e depósitos.*

O programa está em inglês, mas basta seguir os passos que estão nesta reportagem, para aprender a aproveitar os principais recursos.

Convém recordar que há uma versão em português (léxico brasileiro) do *MS-Money*, que pode ser adquirida nas lojas de informática. O produto que está no CD-ROM funciona normalmente durante 90 dias.

Configurar o Money

Após instalar o programa (durante o processo, clique no botão *Continue*), executa o *Money* a partir do ícone criado no botão "Iniciar". Se uma caixa de diálogo perguntar alguma coisa sobre as suas configurações internacionais, clique no botão "Sim", para mudar tudo para a moeda portuguesa. Depois, uma janela perguntará se quer fazer uma "viagem" pelo *Money*.

Clique no botão *Next*, para aceitar essa sugestão ou desista (para seguir os nossos passos), clicando no botão *Cancel*. Escolha a opção *Create a new Money file* e dê *OK*.

Criar uma "conta"

O *Microsoft Money* é um programa cheio de recursos. Por isso, vamos mostrar apenas as principais partes do aplicativo, para explicar como é que deve proceder para as usar. Basta seguir estes passos:

1 Clique no botão *Account Manager* e depois em *New Account...*



2 Quando a janela de ajuda do *Money* aparecer no ecrã, clique duas vezes em *Next* e escolha na lista qual o tipo de conta que deseja. Pode ser para controlar o cartão de crédito (*Credit Card*), poupança (*Savings*), cheques (*Checking*), entre outros. No nosso exemplo, clique em *Checking* e depois em *Next*.

3 Dê um nome à conta. Clique em *Next* e acabe o processo em *Finish*. O balanço do seu saldo e a dívida começará do zero, a partir da data actual.

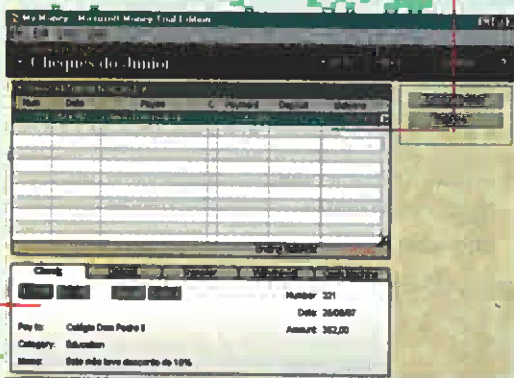
u dinheiro

Gira os seus gastos e vencimentos

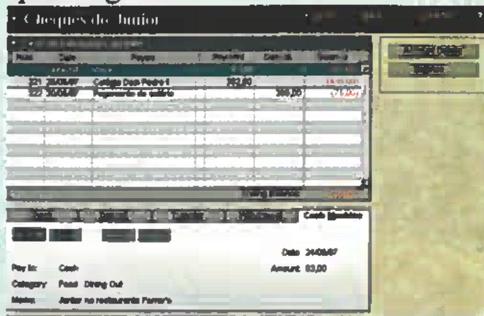
Os passos abaixo vão guiá-lo para começar a preencher os dados da sua conta. Eles serão organizados automaticamente pelo programa que, inclusive, mostra um gráfico da actual situação financeira.



1 Clique duas vezes sobre o ícone com o nome da sua conta. Repare que, no ecrã seguinte, aparecem duas partes distintas; o quadro de transações financeiras e uma imitação da folha de cheque.

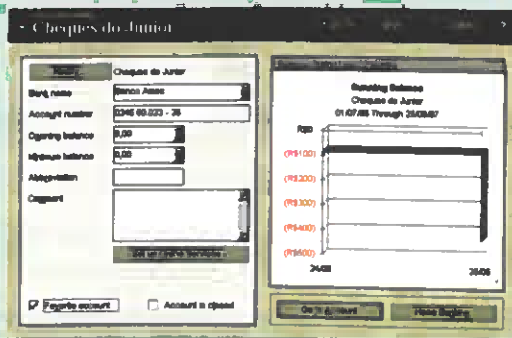


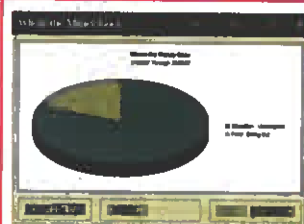
2 Preencha os dados solicitados na "folha de cheque", logo depois de clicar no botão *New*. Em *Pay to:* estão as informações relativas a quem o cheque foi enviado. Dentro de *Category* , coloque a categoria em que ele se enquadra (as despesas com a educação, por exemplo, ficam em *Education*). Em *Memo*, pode colocar uma nota qualquer sobre o cheque. Os itens *Number, Date* e *Amount* servem, respectivamente, para preencher os espaços livres com o número do cheque, a data de uso e a quantia gasta.



3 Quando acabar de preencher os espaços com os dados necessários, clique no botão *Enter* para que eles apareçam listados no quadro de transacções financeiras.
Atenção: se quiser, use as abas *Deposit* (depósito), *Transfer* (transferência), *Withdrawal* (levantamento), *Cash Machine* (multibanco) para completar os seus próprios dados.

4 Agora, já é possível obter os pormenores da conta. Clique no botão *Account Details* e leia o gráfico, que está no lado direito do ecrã. Aproveite este ecrã para colocar as informações sobre o número da sua conta e o nome do banco, por exemplo. O gráfico completo de todas as operações bancárias surge quando clicar no botão *Contents*.





OUTRAS FUNÇÕES DO MONEY

Para explorar outras funções do *Microsoft Money*, clique no botão *Report & Chart Gallery*. Dentro desta secção, é possível obter informações e resumos sobre "para onde" está a ir o seu dinheiro (*Spending Habits/Where the money goes*) e a quantia que tem disponível (*What I have/Account Balances*).

O menu principal também tem outra secção bastante interessante, chamada *Payment Calendar*. Através dela, você "avisa" o *Money* das dívidas que precisam de ser administradas mensalmente, e ele lembra-o automaticamente, colocando um ícone de memorando na barra de tarefas do *Windows 95*, ao lado do relógio. Clique duas vezes sobre ele para que o *Money* mostre a sua "dívida".

APLICATIVOS

PCANYWHERE

Active o seu PC

O pcANYHERE permite usar outro computador através de uma linha telefónica comum. É como mexer no PC por "controlo remoto".

Imagine. Está no seu escritório a trabalhar e apercebe-se de que se esqueceu de um importante documento guardado no computador de casa. Com o Norton pcANYWHERE, *é fácil copiar o ficheiro sem ter sequer de sair do escritório. Parece uma história de ficção científica, mas basta que o computador de casa esteja ligado a uma linha telefónica e a um modem. Alguns computadores de marca, como o* Infoway, *da* Itautec, *até permitem serem ligados ou desligados à distância, por telefone. Em poucos minutos, você estará a ver no seu monitor do escritório, o mesmo ecrã que está no computador de casa.*

Instalação

Instale o programa no seu computador e no computador que será controlado, seguindo os passos simples que aparecem no ecrã. Quando a janela *Register Now* aparecer, clique no botão *Skip*. Depois do *Windows 95* estar reiniciado nos dois PCs, entre no *pcANYWHERE* através do grupo criado dentro do botão "Iniciar". Clique em *I Agree*. No ecrã seguinte, clique em "Avançar", para configurar o modem. Depois, é só acabar o processo clicando novamente em "Avançar".

Faça o teste com o PcANYHERE, tentando controlar o PC de um amigo. É muito divertido ter dois computadores num só e poder comandar programas à distância.

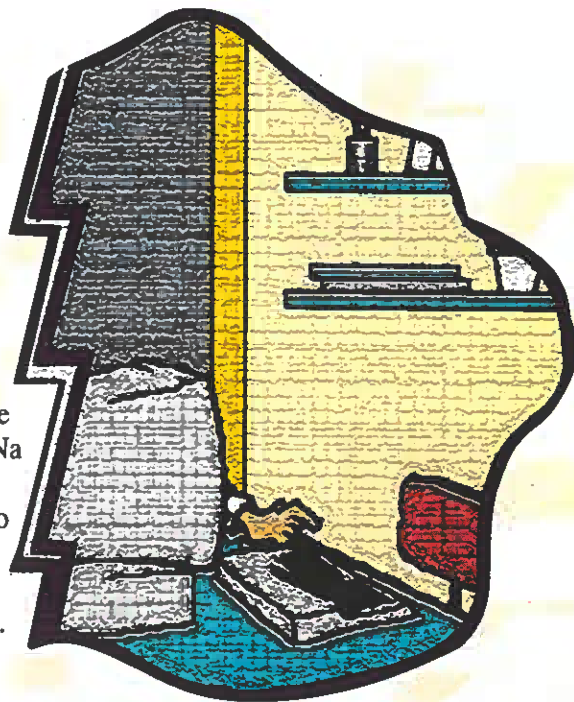


Preparar as máquinas

Para facilitar a ligação entre os dois computadores, é interessante definir antes o computador mestre (que irá controlar) e o computador escravo (que será controlado). Siga estes passos para configurar o computador escravo:

SISTEMA MÍNIMO	Windows XX 486/66, 8 Mb RAM
PRODUTOR	Symantec
TELEFONE	(001 541) 465 84 30
PREÇO SUGERIDO	Não informado

à distância



1 Entre no programa e clique no botão *Be A Host PC* e desloque o ícone *Modem* para a área de trabalho. Clique com o botão direito do rato sobre o ícone recém-criado e seleccione a opção "Cortar".

2 Accione as "Propriedades" da barra de tarefas, clicando com o botão direito do rato sobre ela. Clique no botão "Avançado", para accionar o mini-explorer e encontre o grupo "Iniciar", dentro de "Programas".

3 Clique com o botão direito do rato sobre a pasta "Iniciar" e seleccione a opção "Colar".

4 Pronto. Agora, feche todas as janelas.

Sempre que esse computador for ligado, ele estará pronto para ser controlado pelo outro.

Configurar o computador "mestre"

Antes de começar a configuração no computador mestre, será necessário ligar primeiro o escravo. No caso de alguns PCs mais modernos, basta fazer previamente um telefonema (pode ser mesmo por voz) e esperar pelo menos cinco minutos para que o computador inicie o sistema automaticamente. Se o seu computador não for de marca, alguém terá de o ligar por si. Siga os passos que se seguem:

1 Entre no *pcANYWHERE* e clique no botão *Remote Control*.

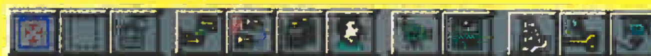


2 Dê um duplo clique no ícone *Modem*. Na janela seguinte, é solicitado o número de telefone ao qual o computador escravo está ligado. Digite o número e dê *OK*.

3 Assim que o computador mestre ligar para o escravo e estabelecer uma ligação, surge uma janela que mostra o ecrã do computador escravo. Agora, basta operar o outro PC como se ele estivesse na sua frente.



Experimente ajudar a resolver problemas de outras pessoas e até ensiná-las a mexer no computador, fazendo você mesmo o passo a passo directamente do seu computador.



As ferramentas para controlar o PC

Use as descrições das ferramentas que estão disponíveis no *pcANYWHERE* quando ele estiver ligado ao outro computador. Através delas será possível realizar transferências de ficheiros e até conversar.

Coloca o computador *host* em "ecrã cheio", para que você o possa controlar. Digite *Alt+Enter* e dê outro *Enter* para voltar ao modo normal.

Transforma o ecrã do *host* em escala para ser vista por inteiro no servidor.

Altera as configurações gerais da secção.

Activa a janela para transferência de ficheiros entre os dois computadores.

Acciona a transferência de ficheiros especial para redes de computadores.

Transfere informações da área de transferência (*clipboard*) do *host* para o seu computador ou dele para o *host*.

Abre a janela de conversa entre o servidor e o *host*.

Grava a secção corrente para a ver depois.

Guarda o ecrã corrente.

Reinicia o computador *host*.

Fecha a secção corrente.

APLICATIVOS

TRUESPACE 2

Seja um Des

Crie efeitos especiais como os grandes especialistas mundiais em animação para televisão. Com o TrueSpace 2, pode começar a perceber como é que tudo funciona.



Ninguém se torna designer de um dia para o outro. Mas, com o TrueSpace, pode criar a sua primeira animação.

Finalmente, terá oportunidade de vestir a pele de "Hans Donner", o mago dos efeitos especiais da televisão. Com o TrueSpace Caligari, *é possível criar animações e objectos em três dimensões, utilizando texturas, luzes e movimentações realistas. Os resultados são vídeos de alta qualidade, que podem ser feitos directamente no PC, sem ser necessário um computador poderoso. O programa é bastante complexo e tem várias ferramentas "profissionais", mas não é muito difícil de manejar. Afinal, Hans Donner não aprendeu logo da primeira vez que o usou.*

Para familiarizar-se com os recursos básicos do programa, vamos mostrar como se cria uma bola de borracha que, quando bate no chão, é deformada e volta à posição inicial.

O mais interessante é que nesta versão do *TrueSpace*, vai poder guardar os seus ficheiros e ainda gravar um vídeo com a animação que criou. Depois, só falta mostrar o trabalho aos seus amigos.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Caligari Corporation
Estados Unidos

TELEFONE
(001 415) 351 76 20
Fax: (001 415) 390 96 00

PREÇO SUGERIDO
NÃO INFORMADO

Perceber o interface

Depois de instalado (um grupo *TrueSpace2 Trial Version* será criado), abra o programa. Repare que há vários elementos no ecrã principal. Use o esquema acima apresentado para conhecer as ferramentas utilizadas na reportagem, e ter uma referência quando estiver a acompanhar os passos que lhe propomos.

Cenário – é aqui que cria os objectos em 3D, para compor as animações.

Menus – geralmente os menus estão no topo do ecrã, mas os do *TrueSpace* ficam em baixo. Em *File*, na opção *Scene/Save as...*, pode guardar os seus trabalhos.

Painel de Animação – acciona a consola para controlar a animação.

Biblioteca de Materiais – mostra todas as texturas disponíveis

Painel de Objectos – permite criar objectos, câmeras e luzes, para compor a cena.

Seleccionador de Objectos – selecciona o item que será alterado.

Criar e colocar objectos

Vamos começar o passo a passo para criar e colocar os objectos na cena.

igner Gráfico



1 Primeiro, criaremos um ficheiro novo, sem objectos. Faça isso abrindo o menu *File* e escolhendo a opção *Scene/New*.

2 Clique no botão "Painel de Objectos" e, depois (usando o botão direito do rato), na esfera vermelha. No painel que aparece, coloque o valor 50 nos espaços *Latitude* e *Longitude*. Depois, clique, com o botão esquerdo do rato, na mesma esfera vermelha do "Painel de Objectos".

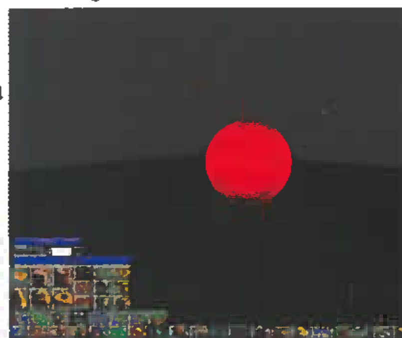


3 Depois da bola, vamos criar o chão onde ela vai bater. Basta clicar uma vez, com o botão esquerdo do rato, sobre o primeiro botão do "Painel de Objectos".

4 Chegou a altura de colocar os objectos na cena. Primeiro, clique no segundo botão da secção "Ângulo de Visão" e mova o rato para baixo (apontando no cenário). Terá uma visão um bocado mais plana do chão, como na imagem.

Seguindo os passos propostos nesta reportagem, você vai criar a animação de uma bola que bate numa superfície, deforma-se e volta a subir. Vá com calma e verá que consegue.

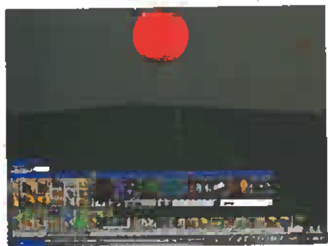
5 Agora, vamos modificar o chão. Clique no terceiro botão da secção "Alterar Objectos" e aponte o rato para um local da cena, dando um clique e "puxando" o chão para todos os lados. Faça com que ele cubra grande parte do cenário, mantendo a sua forma quadrada. Evite que, no processo, ele fique com uma forma rectangular.



6 Novamente na secção "Alterar Objectos", clique no primeiro botão e, depois, na bola. Com o botão direito do rato, dê mais um clique sobre a bola e movimente-a para cima até encostar a superfície ao topo do ecrã. ☞

Colorir o desenho

Agora que os objectos já estão colocados, chegou a altura de texturizá-los. Siga estes passos:



1 Abra a "Biblioteca de Materiais", clicando no respectivo botão (veja o esquema da página anterior), e escolha um exemplo qualquer, para o aplicar na bola. Basta dar um clique sobre a opção desejada, nas bolas texturizadas do painel. Se quiser, feche o painel no quadrado, que está no canto superior esquerdo, para economizar espaço no ecrã.



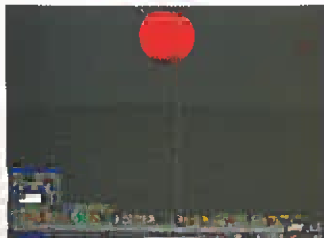
2 Clique e segure o botão do rato sobre o ícone do "Texturizador". Escolha o quarto botão da lista que aparece e, depois, dê um clique sobre a bola.

3 Use o botão "Seleccionador de Objectos", para clicar no chão. Repita os passos 1 e 2, mas, ao invés de escolher e aplicar uma textura na bola, faça isso com o chão.

É possível escolher a textura da bola de uma biblioteca de exemplos (em cima). Quando as imagens estiverem da maneira que quer, chegou a altura de começar a fazer a animação (em baixo).

Criar a animação

Está tudo pronto para criar a animação. O seu desenho vai começar a ganhar vida.

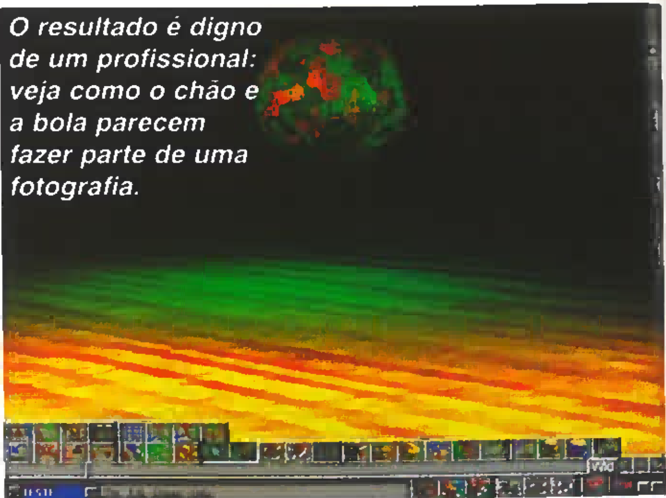


1 Clique no primeiro botão da secção "Mover Objectos" e depois na bola (apenas uma vez). Accione o "Painel de Animação", digite 20 quadros no espaço onde há um zero e dê *Enter.*



2 Com o botão direito do rato, clique sobre a bola e desloque-a para baixo até que ela encoste a ponta no suposto "chão" (a malha de quadrados preta).

3 Clique no terceiro botão da secção "Mover Objectos" e depois na bola, alterando ligeiramente (quase nada) a sua aparência, com o botão esquerdo do rato.



O resultado é digno de um profissional: veja como o chão e a bola parecem fazer parte de uma fotografia.

4 Mude o quadro de 20 para 30 e dê *Enter.* Clique novamente na bola e mantenha o botão esquerdo do rato pressionado. Agora, altere a forma para ela ficar um bocado "deformada".



5 Vá para o quadro 40 (não se esqueça do *Enter*) e coloque a bola no formato original. Repita o passo 3, usando desta vez o primeiro botão da secção "Mover Objectos".

6 No quadro 60, leve a bola novamente para a posição inicial, no topo do ecrã.

Para ver o resultado da sua "estreia" como Hans Donner, clique no botão que tem uma seta para cima, no "Painel de Animação".



GRAVAR O VÍDEO DA ANIMAÇÃO

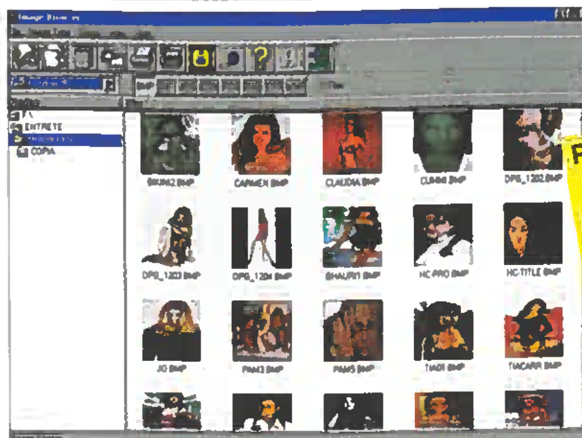
Se gostou do resultado, grave um vídeo colorido com a animação final. Faça isso clicando no último botão da lista que aparece quando se clica na secção "Renderizador". Dê um nome ao ficheiro (com extensão . AVI) e, na divisão *Animation*, clique na opção *All Frames*. Depois, basta clicar no botão *Render* e dar *OK* na janela seguinte.

Quando a animação acabar de ser produzida, o ficheiro ficará no directório que você escolheu. Ele pode ser reproduzido no seu computador, utilizando o *Media Player* (ou "Controlador de Media"), que está dentro do grupo "Acessórios". Active o menu "Editar/Opções" e clique em "AutoRepetir", para ver a animação continuamente.

IMAGE BROWSER

ANTI-VÍRUS

Image Browser



PARA REGISTAR

Northstar Solutions
P.O. Box 25262
Columbia – South Caroline – 29224 – USA
Telefone: (001 803) 699 63 95
Fax: (001803) 699 54 65
Valor do registo
Cerca de 7 200$00

Um visualizador de imagens muito fácil de usar. O *Image Browser* é um programa que permite localizar rapidamente as imagens (.BMP, .GIF, .JPG) arquivadas num mesmo directório, mostrando um *preview* desses ficheiros.

Depois de instalado (o grupo *Image Browser* será criado no botão "Iniciar"), abra o programa. Vai aparecer uma janela do fabricante a dizer que tem 30 dias para testar o programa (depois, se quiser, deve registá-lo). Clique em *Accept* e depois em *OK*. Aparece o ecrã principal.

Repare que ele é parecido com o "Explorador". Use a janela *Directory* (no lado esquerdo) para escolher o directório onde estão arquivadas as imagens que quer ver. Depois, clique nos botões de formato de imagens (.BMP, Tiff ...) para que o programa possa procurar os ficheiros no formato solicitado, mostrando-os em forma de *preview*. Para ver a imagem em tamanho natural, basta dar dois cliques sobre ela. Além disso, é possível converter imagens para formatos diferentes. Clique sobre a imagem desejada e vá até ao item *Convert,* no menu *Image*. Dê um nome e indique um local para o novo ficheiro, não se esquecendo de seleccionar na lista o formato para o qual ele será convertido.

O programa também permite copiar, apagar, mover e até imprimir a lista de *previews,* sem que tenha de sair do *Image Browser*.



Anti-vírus

Este é um compromisso nosso com o leitor. Sempre que a nova versão de um programa fundamental é lançada, procuramos colocá-la no CD-ROM. É o caso dos anti-vírus da *McAfee,* por exemplo. Basta sair uma versão mais actualizada e rapidamente ela vai para o nosso CD. A versão que estamos a distribuir agora é de Junho deste ano. A vantagem é que ao ser instalado, o programa permite criar uma disquete com os ficheiros de sistema do seu PC, para usar, se algum dia o seu computador for contaminado. Utilize uma disquete nova e depois guarde-a em lugar seguro.

Na edição n.º 9 da revista, fizemos uma reportagem completa sobre como usar o programa. E o procedimento mantém-se igual.

DIGITAÇÃO

A proposta do *Typist 2.0*, um programa totalmente em português (léxico brasileiro) é ajudá-lo a treinar a escrever no ecrã do computador com os dez dedos. Ele traz 21 lições para completar e cinco níveis de dificuldade (de principiante até profissional), para você escolher.

Depois de instalado, abra o *Typist*. No ecrã que aparece, clique em "Novo" e na caixa de diálogo escreva o seu nome, escolha o nível de dificuldade e, se quiser, escolha também uma senha. Clique no botão "Salvar" e depois em "Sair". No ecrã principal, clique em "Abrir", escolha o seu nome na lista e dê *OK*. Vai aparecer uma série de letras (a verde) que deve escrever na ordem proposta. Clique em "Iniciar" e comece a escrever. O programa irá medir a sua performance baseando-se nos erros e na velocidade. Se cometer algum erro de escrita, basta digitar a letra correcta por cima (sem ser necessário "apagar" a errada). No fim das lições, a sua avaliação será mostrada num resumo informativo.

PARA REGISTAR

Jun Ho Yum
Caixa Postal 21.497
São Paulo, SP - 04602-970
Telefone: (00 11 55) 864 81 23
Valor do registo: Cerca de 6 300$00



DESINSTALADOR

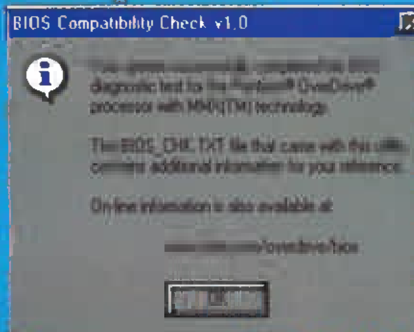
Com este programa, pode apagar todos os aplicativos copiados do CD-ROM da revista para o seu computador. É todo em português (léxico brasileiro) e a sua utilização é bastante simples.

No entanto, os programas ou jogos que precisam de ser instalados não podem ser vistos ou apagados por este utilitário.

MMX BIOS Check



Com o lançamento do *chip Pentium MMX*, muita gente deve estar com dúvidas sobre se o seu computador aceita ou não um *upgrade* (melhoria) para esse processador. Para o ajudar, estamos a distribuir o *MMX BIOS Check* que vai dizer rapidamente se isso é possível ou não. Clique em "Executar o programa" e aparecerá uma mensagem. Se estiver escrito *Your System requires a BIOS update...*, infelizmente você precisa de trocar a placa mãe do PC para que ele aceite o *chip Pentium MMX*. Caso a mensagem seja *Your system successfully...*, pode fazer o *upgrade* tranquilamente, pois o computador estará apto para aceitar o processador.



Agora, ao invés de trocar a BIOS, o que pode causar algumas dores de cabeça depois, recomendamos que gaste um pouco mais de dinheiro e compre um computador novo.

Em algum lugar da estrada...

JOGOS

INTERSTATE'76

Você vai pilotar um fantástico carro da década de 70 e vingar a morte da sua irmã por mercenários sem escrúpulos.



Dê *Enter* e quando o ecrã do jogo entrar, accione o mapa (tecle M), para saber a sua localização (está marcado *Start* no ponto de partida). Depois, é só acelerar e ter cuidado com os carros que vão tentar impedi-lo de chegar ao objectivo marcado a vermelho no mapa. *Interstate'76* pode tornar-se um jogo difícil se você não conseguir perceber o "espírito" das missões. Elas são um bocado complicadas mas, de qualquer modo, o jogo acaba por ser mais original e divertido.



Interstate'76 *é diferente de qualquer outro jogo que conhece. Aqui, não vai conduzir um carro futurista mas um* Picard Piranha 72 *(equipado com duas metralhadoras e um atirador de bombas). É que o jogo decorre em 1976 e todo o cenário, incluindo as roupas das personagens, a banda sonora e os carros, são da década de 70. Você é Groove, um vigilante motorizado e a sua missão não é só patrulhar o quarteirão 76, que se estende pelo deserto do sudoeste americano, mas também, vingar a sua irmã Jade, que foi morta por bandidos perigosos.*

Fazer-se à estrada

Assim que o jogo é aberto, aparece a apresentação das personagens. Assista a isso ou clique com o rato e vá para o próximo ecrã. Escolha *Trip* e depois uma das missões disponíveis (*Playboy* ou *Fuzzbuster*). Aparecem algumas informações e o objectivo da missão.

COMANDOS

Do carro
↑ (teclado numérico) – acelera.
↓ (teclado numérico) – trava.
←→ (teclado numérico) – vira o carro para os lados.
Z – travão de "emergência".
TAB – marcha atrás.

Radar
R – área do radar.
T – faz pontaria ao alvo mais próximo.
E – faz pontaria ao próximo alvo.
Y – cancela o alvo actual.

Armas
Espaço – dispara.
Enter – muda a arma.
1 a 5 – acciona as armas especiais.
←→ (esquerda/direita)– acciona as visões laterais do carro para disparar.

Diversos
F1 – visão do *cockpit*.
F2 – câmera externa ajustável.
Page Up – mais zoom.
Page Down – menos zoom.
M – acciona o mapa.
P – pausa o jogo.
ESC – sai do jogo.

Este não é um simulador de corrida. Conduzir é apenas uma parte do "trabalho". O mais importante é completar as missões.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium 90 com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Activision

DISTRIBUIDOR
Ecogames

TELEFONE
(056) 830 62 00

PREÇO SUGERIDO
8 990$00

Mate a sua sede de Velocidade





The** Need for Speed **ganhou uma nova versão muito mais espectacular que a primeira. Acelere!

*D*estruir um Ferrari F50 *ou um* Jaguar XJ 220 *(que custam algumas centenas de milhares de contos), pode parece uma autêntica loucura. Mas é fácil de acontecer se jogar a versão do* The Need for Speed II, *colocada no CD-ROM. Continuação do primeiro jogo, aqui, vai poder pilotar um* Ford GT 90 *e competir com* Lotus, McLarens, *entre outros carros, incluindo* Ferraris.

Quem jogou a primeira versão perceberá as mudanças logo no princípio. As imagens gráficas são muito detalhadas e há mais opções técnicas para configurar o seu carro. Os circuitos são em lugares famosos de todo o mundo (como Austrália ou Egipto), cheios de precipícios e curvas sinuosas, com uma paisagem belíssima. O som é de primeira categoria, com qualidade de CD. E você não vai querer parar de jogar.



Na versão colocada no CD-ROM, você acelera num Ford FT 90 *e pode correr na pista* Pacific Spirit. *E os comandos são relativamente fáceis (em baixo).*

O que encontra no jogo

A versão colocada no CD-ROM tem algumas limitações em relação ao jogo completo. Por exemplo: só pode correr na pista *Pacific Spirit* (são seis, na versão completa). Para a seleccionar, basta clicar em *Location*, no menu principal, que aparece logo quando o jogo é aberto, e depois escolha *Done*. Em *Player Car*, escolha o carro que vai pilotar. Aqui, também só está disponível o *Ford GT 90*. Mas, se quiser, dê uma olhadela nos outros para ver as espectaculares máquinas que encontra no jogo completo (até é possível conduzir um *Jaguar XJ220*).

Se clicar em *Opponents* (opção inteiramente disponível), selecciona o carro do seu principal oponente (um *Jaguar*, um *Ferrari F50*, ...s...), que também lutará pelo ...meiro lugar.

...uando estiver tudo configurado, clique em *RACE*, para começar a corrida.

As regras

Nesta versão do jogo, pode correr duas voltas. O circuito é em pista de estrada, por isso, fique atento às placas de sinalização para saber onde estão as curvas e não se despistar. O importante é ir ganhando posições e aproximar-se do seu principal adversário. Não se esqueça: ele tem um carro poderoso, que fica sempre nos primeiros lugares.

Uma boa táctica (mas politicamente incorrecta), para ganhar posições, é atirar com os seus adversários para fora da pista. Este truque pode parecer um "golpe baixo" mas, na verdade, é válido e deve ser usado com cuidado.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium 90 com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Electronic Arts

DISTRIBUIDOR
Ecogames

TELEFONE
(056) 830 62 00

PREÇO SUGERIDO
8 990$00

COMANDOS

Need for Speed II

game setup
location
player car
opponents
RACE

← → – controla a direcção do carro.
↑ – acelera.
↓ – trava.
A – aumenta a mudança (quando não estiver em automático).
Z – reduz a mudança (quando não estiver em automático).
C – controla a visão da câmera.
Espaço – puxa o "travão de mão".
ESC – volta ao menu e também sai do jogo.

JOGOS

MOTO RACER



PURA



São raros os bons simuladores de corridas de motos. E Moto Racer _é um jogo que não pode deixar de experimentar._

Conduzir um carro até chega a ser uma obrigação social. Mas conduzir uma moto é só para quem nasceu com esse prazer. Nas motos verdadeiras, usa-se o corpo inteiro. Fazem-se curvas inclinando o corpo de um lado para outro, acelera-se com a mão, troca-se mudanças com o pé... Em Moto Racer, *tudo isto é muito mais fácil. É um simulador de motocross e corrida em pista de asfalto. Se tem medo de encarar as sensações na realidade, experimente o jogo. Se é fanático por motos, de certeza que já deve estar a jogar.*

As opções

Clique em "Executar o programa" e depois da apresentação do fabricante, carregue em *Start*. Aparece um ecrã com as letras do alfabeto. Escreva o seu nome ou apelido e dê *Enter*.

No ecrã *Main Menu*, escolha *Play Solo* (para jogar sozinho), *Link* (para jogar em rede, via modem) ou *interlink* (dois computadores ligados por um cabo especial). Se escolher a primeira opção, um ecrã (*Select Mode*) aparece a perguntar o tipo de campeonato em que deseja participar.

Clique em *Single Race* (a opção que está disponível). No próximo ecrã (*Select Race*), deve escolher uma das duas pistas: asfalto (*Speed Bay*) ou motocross (*Dirt Arena*). Clique nas setas grandes que estão no lado esquerdo e



No motocross, o mais emocionante são os saltos e controlar as derrapagens da moto, numa pista enlameada.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium 90 com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Electronic Arts

DISTRIBUIDOR
Ecogames

TELEFONE
(056) 830 62 00

PREÇO SUGERIDO
8 990$00



No asfalto, precisa de saber usar as setas de direcção para manter-se na pista e lutar pelo primeiro lugar.

direito do ecrã, para mudar as opções e depois clique em *Continue.*

No ecrã *Choose Bike,* estão as motos que vai pilotar. Uma para cada circuito. Escolha, também, neste mesmo ecrã, se quer usar mudanças automáticas ou manuais. Aconselhamos as automáticas (são mais práticas). Para isso, basta clicar nos botões que estão no canto direito da parte inferior do ecrã. Depois, clique em *Start,* para começar a corrida.

Na pista

Espere pela contagem decrescente e depois acelere o mais que puder (carregue na seta de direcção para cima). É que tem apenas 50 segundos para chegar ao *Check point* (ponto de controlo), senão a corrida acaba. Mas não se preocupe. Se isso acontecer, basta clicar em *Yes* e começar tudo de novo, quantas vezes quiser. Outra coisa: não pense que é fácil controlar a moto. Vão acontecer muitas quedas e derrapagens até que você se familiarize com os comandos.



COMANDOS

Pilotar a moto

←→ – controlam a moto na direção pretendida.
↑ – acelera.
↓ – trava.
C – aumenta a mudança.
V – reduz a mudança.
B – acciona o turbo.
TAB – visão de trás.
ESC – sai do jogo (clique nesta tecla e depois em *Back* até chegar ao *Main Menu*. Depois, clique em *Exit*).

Outras opções

F2 – diminui a resolução do jogo.
F3 – aumenta a resolução do jogo.
F4 – ecrã de "cinema".
F5 – muda a visão da câmera .
F6 – visão em "primeira pessoa" (a visão do piloto).
CTRL+P – pausa o jogo.



OUTLAWS
— CIDADE SEM LEI —

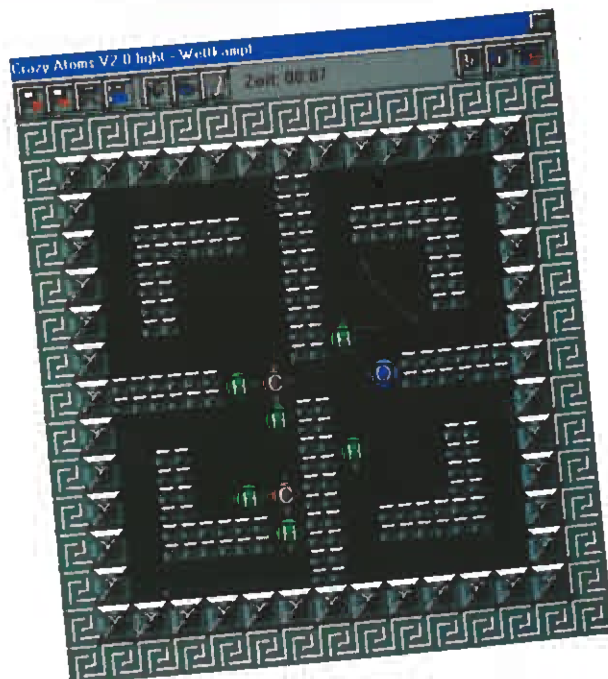
Um jogo no estilo *Doom*, que decorre no velho oeste. Você é um delegado aposentado que vai vingar o sequestro da sua filha por bandidos perigosos. O jogo está muito bem feito e o tiroteio não pára.

Depois de instalado, abra o jogo e, no menu que aparece, escolha *Main Game* e, depois, o nível de dificuldade em que vai querer jogar. Clique em *Load* e, quando o ecrã do jogo aparecer, comece a disparar contra tudo o que mexer, inclusive nas galinhas.

COMANDOS

← → ↑ ↓ – controlam a personagem.
Ctrl – dispara.
1, 2, 3, 4 – acciona as armas disponíveis.
X – salta.
C – agacha-se.
R – recarrega a arma.
Tab – activa o mapa.
ESC – sai do jogo.

Crazy Atoms



A química não tem nenhuma importância neste caso. É apenas o "pretexto" para os quebra-cabeças. O objectivo é construir as cadeias de moléculas, conforme mostrado no exemplo, no lado esquerdo do ecrã. Mas há um pormenor: as "peças" só podem ser movimentadas em linha recta.

Abra o jogo e, quando ele entrar, não ligue às mensagens em alemão e vá directamente ao que interessa. Clique no botão com o desenho de uma bomba, no topo do ecrã, e use o rato para movimentar os átomos, tentando construir o quebra-cabeças mostrado na janela *Stufe*. Quando conseguir, basta clicar na seta para a direita (dentro da janela) e o próximo nível surgirá no ecrã.

Dificilmente vai conseguir acabar todos os 330 quebra-cabeças do *Crazy Atoms*. Mas, de certeza que vai divertir-se durante muitas horas a tentar alcançar esse objectivo.



MICROSOFT GOLF

O golfe é um desporto nobre muito apreciado nos Estados Unidos. Aqui, ainda não é assim tão popular mas você pode experimentar a sensação de jogar, instalando o *Microsoft Golf* no computador.

Clique em "Instalar o programa" e quando aparecer o ecrã de opções, clique no botão *Typical*. No fim, será criado um atalho para o jogo, na "Área de Trabalho". Ao entrar no *MS-Golf*, aparecerá um ecrã. Clique em *Play Trial Version Now!*, no canto inferior direito do ecrã, e depois clique em *Quick Start*. Vai para o "campo". Clique com o rato na relva, para marcar o alvo da tacada e, depois, clique sobre o medidor *Swing*. A seta irá movimentar-se para que você determine a intensidade da tacada. Conforme a bola se movimenta, a personagem acompanha-a. Depois de cada tacada, clique em *Continue*, para seguir em frente. Use o botão que tem uma bandeira, para saber a localização do buraco onde a bola deve ser encaixada.



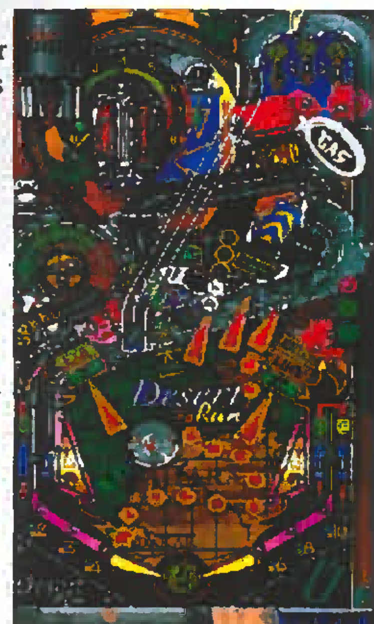
O *Absolute Pinball* é um clássico dos *flippers*. Deve ser copiado para o seu PC e depois é preciso fazer algumas configurações para que ele seja executado (mas não é nada de muito complicado). Faça assim: copie-o para o seu computador (ele irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom11*, pasta *Jogos*, subpasta *Abspin*). Depois, escreva a seguinte linha de comando em "Executar..." no botão "Iniciar":

```
C:\Revista\Cdrom11\Jogos\Abspin\
setup.bat
```

Depois de fazer isso, aparece o ecrã de configuração. Escolha *Save Setup & Leave* e dê *Enter* duas vezes. Agora, escreva esta outra linha de comando:

```
C:\Revista\Cdrom11\Jogos\Abspin\
abs_demo.bat.
```

O jogo deve correr. Espere pela apresentação ou então tecle *Enter*, para começar a jogar. Controle os *flippers* através das teclas *Shift* e use o *Enter* para impulsionar a bola (segure-o durante uns segundos para aumentar a intensidade do impulso). Se quiser mudar o modo de ver da "mesa", use os números de 1 a 4, no teclado. Para sair do jogo, dê várias vezes ESC.

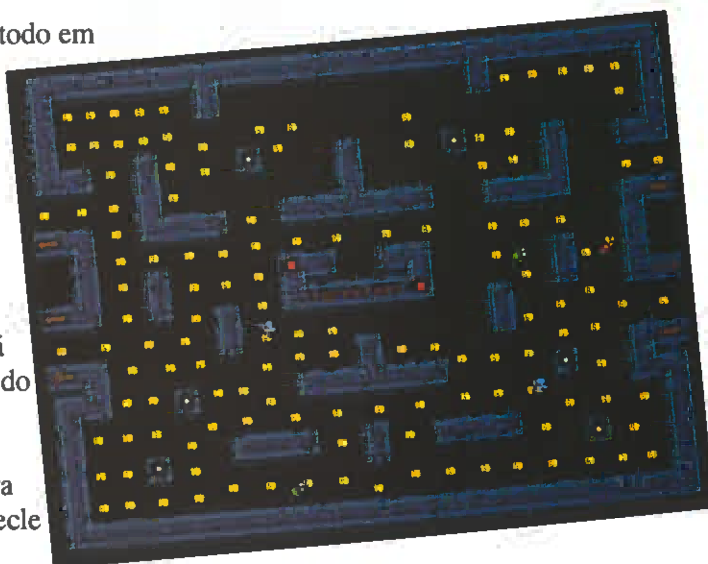


Maniac Miner

Apesar do nome ser em inglês, este jogo é todo em português (léxico brasileiro). O objectivo é ajudar um explorador a recolher todas as pepitas de ouro espalhadas por uma mina cheia de ladrões. É preciso ser rápido nos comandos, para evitar que os inimigos o alcancem.

Quando todas as pepitas forem recolhidas, você passa para o próximo nível que é ainda mais difícil e tem mais inimigos.

Depois de instalado (um grupo *Games* será criado), abra o jogo. Espere pela apresentação do fabricante e depois tecle *Shift* duas vezes para saltar os ecrãs seguintes e começar a aventura. Use apenas as setas de direcção do teclado para movimentar-se e quando quiser sair do jogo, tecle *Alt+F4*.



Stargunner

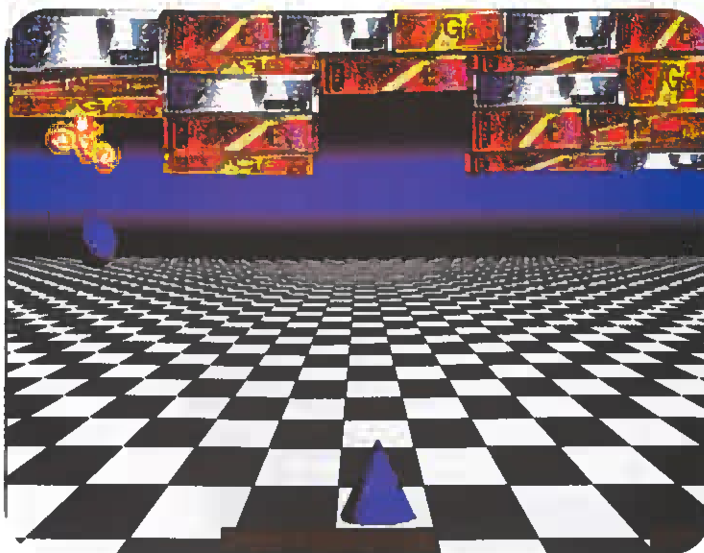


Uma batalha espacial clássica dos jogos de vídeo. Você controla uma nave e tem de evitar que ela se encoste aos inimigos, pois, se isso acontecer, perde energia de protecção (medida na barra *Shield*, na parte inferior do ecrã). Ao destruir os inimigos (carregue em *Alt* ou em *A*), recolha os itens deixados por eles e incremente ainda mais a sua nave, para conseguir chegar ao fim dos níveis. O jogo é para *DOS* mas corre directamente do CD-ROM, sem problemas. Clique em "Executar o programa" e quando o jogo entrar, se quiser, escolha *Run Demo*, no menu principal, para ter uma ideia de como ele funciona. Depois, tecle ESC e escolha *Play Mission*, para começar a jogar. No próximo ecrã, compre os itens disponíveis nos hexágonos, clicando uma vez sobre eles e depois sobre o botão *Buy*. Clique em *Play*, espere que a missão carregue e use as setas de direcção para controlar a nave pelo espaço.



Para registar
Apogee Software
P.O.BOX 496489 -Garland,
Texas - 75049
Telefone (001 972) 271 21 37

3D Zero-G

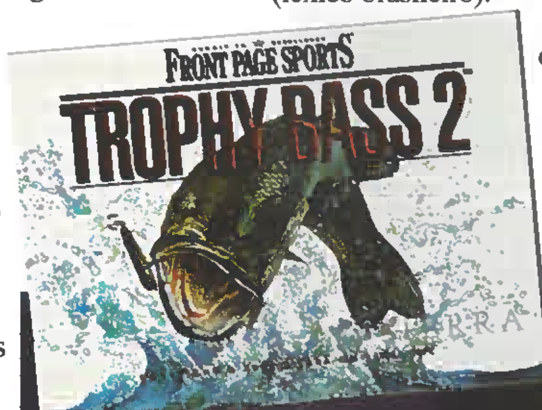


Uma espécie de *Padle* (jogo de atirar uma bola) mas em vez da raquete você deve atirar a bola usando um cone em três dimensões. O objectivo é evitar que ela caia na água (pode parecer estranho, mas a água está em baixo da plataforma de madeira, na parte inferior do ecrã, e você só ouve o barulho). Além disso, é preciso destruir os blocos coloridos de metal que estão no "tecto", usando a bola. Agora, tenha cuidado para a plataforma não ser destruída, pois o jogo vai ficar mais difícil. Depois de instalado (o grupo *Games* será criado), abra o jogo, espere a apresentação do fabricante e depois carregue duas vezes em *Shift* e vá para o ecrã do jogo.

Use as setas de direcção para controlar o cubo que se movimenta apenas para os lados. Para sair do *3D Zero-G,* basta teclar *Alt + F4.*

Pormenor: este jogo, apesar de ter um nome estranho, é todo em português (léxico brasileiro).

Trophy Bass 2





Este jogo é para os amantes das pescarias, que não se importam de ficar horas e horas sentados à espera que o peixe morda a isca. Em *Trophy Bass 2,* a sensação é quase a mesma, mas em vez da beira de um rio, você vai ficar em frente ao computador. E nem terá de ficar horas à espera.

Execute o jogo e quando o ecrã do *Trophy Bass* entrar, vá até ao menu *File* e clique em *Quick Fish.* Primeiro, é preciso escolher o lugar para onde atirar a isca. Para isso, clique na "mira" amarela, que está sobre o rio. Assim que ela for colocada, clique em *Cast,* para lançar a isca e espere que algum peixe a morda. Quando isso acontecer, terá de dominar o peixe, para depois o puxar para o barco (segure o botão esquerdo do rato). Se aparecer a mensagem *Fish-On* a piscar no ecrã, tenha cuidado, pois isso significa que a linha pode partir-se a qualquer momento. Movimente o rato para cima e para baixo, esticando ou puxando a linha, conforme a situação. Lembre-se que quanto maior for o peixe apanhado, mais difícil será puxá-lo para o barco. 



Internet + Engraçada

O The Palace é uma espécie de clube dentro da Internet, onde pode encontrar pessoas com os mesmos interesses que os seus.



Tornando-se membro do clube terá acesso às áreas do seu interesse, encontrando informações actuais e ainda pode fazer amizade com os outros "sócios".

Considerado um dos três melhores programas da Internet, o The Palace *é uma espécie de clube, dentro da Rede, onde é possível encontrar pessoas que tenham interesses em comum, permitindo-lhe fazer amigos. Além, é claro, de ter acesso às informações actualizadas. A versão colocada no CD-ROM, permite usar o programa durante três horas. Mas é o suficiente para que possa explorar as muitas áreas que estão disponíveis. Nesta reportagem, vamos ensinar a usar os principais recursos do* The Palace.

Instalação

Instale o *The Palace* e quando aparecer o ecrã com o botão *Connect*, clique sobre ele. Depois, ligue-se à *Internet* para que o programa consiga estabelecer comunicação com a rede. Na janela seguinte, dê *OK* e espere alguns segundos para o *The Palace* começar a retirar as informações que serão mostradas no ecrã.

Explorar os "palácios"

Quando o ecrã principal do programa for carregado, clique em *Become a Member Now!* (torne-se um membro agora). Irá para uma espécie de tutorial que vai mostrar como é que o *The Palace* funciona. Se quiser voltar ao ecrã principal, clique na seta que está na barra de ferramentas do ecrã. Agora, repare nas diversas áreas de interesse (*Sports, News, Lifestiles* ...) que pode explorar. Repare também nas caras que aparecem o tempo todo. Elas mostram as pessoas que estão ligadas naquela "sala" e você pode conversar com elas, enquanto espera pelas informações. Basta clicar duas vezes sobre uma das caras para "meter conversa" e escrever o texto no quadrado cinzento, na parte inferior do ecrã.

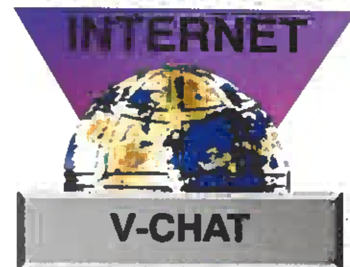
Para alterar a expressão da sua "cara", clique no botão em forma de mala preta, no canto inferior direito do ecrã. Na lista de itens que aparece, escolha um e clique em *Wear,* para o usar. Tente fazer amizade com todos os que encontrar, para que eles o possam ajudar a descobrir novas áreas.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x e Win 95
486 DX 2 com 4 MB de RAM

PRODUTOR
The Palace Inc.

VALOR DO REGISTO
Cerca de 4 500$00

Conversa animada



As conversas pela Internet _agora já podem ser realizadas numa sala virtual. Basta passear e escolher com quem se quer conversar._

Agora, já pode olhar para a cara das pessoas com quem está a conversar via Internet. *Pelo menos, pode olhar para a cara "virtual" que elas escolheram para as representar. É que o* V-Chat *é uma espécie de conversa do futuro. Com ele, pode andar por um cenário virtual, encontrando as pessoas pelo caminho. E se não estiver a gostar da conversa de certa pessoa, basta encontrar outra. É possível escolher diversos tipos de personagens diferentes para expressar estados emocionais e a sua aparência física. Por exemplo, desenhos sofisticados ou então uma personagem comum, como um simples boneco branco. Aqui, vamos mostrar as principais ferramentas que aparecerão no programa.*

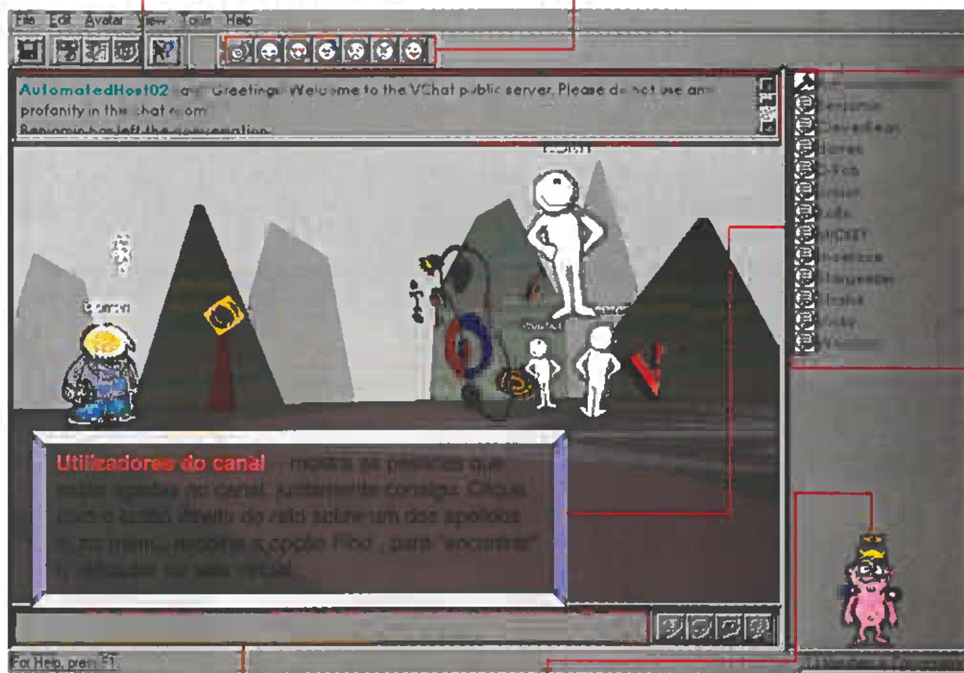
Usar o V-Chat

Instale o *V-Chat* e no fim, escreva o seu nome na janela que tem o logotipo do programa. Clique em *OK.* É preciso estar ligado à Internet antes de dar *OK* na janela *Select V-Chat Environment.* Depois, espere que os dados que estão sobre as salas de conversa sejam carregados.

Não precisa de ficar o tempo todo no mesmo sítio. Basta ir "andando" pela sala virtual, para encontrar as pessoas com quem quer conversar, usando as setas do teclado. A única limitação do *V-Chat* é que os computadores onde as pessoas podem ser encontradas para conversar são patrocinados apenas pela *Microsoft.* Ou seja, isso limita um bocado o número de utilizadores.

Mensagens recebidas – fique atento a esta janela para observar as mensagens enviadas no canal a que está ligado. O nome da pessoa que está a "falar" aparece no princípio do texto escrito.

Botões de expressão – De acordo com as caras desenhadas nos botões, você muda a sua expressão durante a conversa. Tenha cuidado para não ser mal interpretado.



Utilizadores do canal – mostra as pessoas que estão ligadas ao canal, juntamente consigo. Clique com o botão direito do rato sobre um dos apelidos e, no menu, escolha a opção "Find", para "encontrar" o utilizador na sala virtual.

Mensagens a serem enviadas – digite, neste espaço, o texto que quer enviar e dê *Enter.* Todos irão ler o que você escrever. Os botões do lado direito indicam o "modo" como está a falar.

Você – este boneco representa a sua aparência. Abra o menu *Avatar* e escolha a opção *Select avatar...* para mudar o boneco.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX 2 com 8 MB de RAM

PRODUTOR
Microsoft





Guia do CD-ROM

Aqui, apresentamos alguns dos principais títulos em CD-ROM disponíveis no mercado português. Decidimos publicar o número de telefone dos distribuidores porque, embora eles não vendam directamente ao público, podem indicar-lhe o revendedor mais próximo da sua residência. Os preços são recomendados por eles.



DESCOBRIR LISBOA
(PORTUGUÊS)
FORUM MULTIMÉDIA
GRUPO FORUM
(01) 313 82 00
7 900$00

Referência. Um guia indispensável para quem quer ficar a conhecer Lisboa. É o utilizador quem escolhe a viagem interactiva que quer fazer pela cidade alfacinha.

Existem oito itens disponíveis: *informações práticas, viagem na história, Lisboa popular, Lisboa arte e cultura, viver em Lisboa, Lisboa e o rio, o melhor de Lisboa e arredores.* Boa viagem e ... divirta-se!



SIMCOPTER
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
MAXIS
PORTIDATA
(01) 716 73 11
10 995$00

Aconselhável a todos os fãs dos simuladores de vôo.
A sua tarefa é complicada: a bordo do helicóptero, levante vôo, sobrevoe a cidade e resolva os problemas que vão aparecendo. Tem de fazer um pouco de tudo: desde controlar o trânsito, salvar pessoas e até apagar fogos. Grande realismo. Demo na edição n.º 9.



TOP 100 INTERNET
(PORTUGUÊS)
CENTRO ATLÂNTICO
CENTRO ATLÂNTICO
(02) 938 56 28
3 500$00

É uma compilação das melhores 100 *homepages* portuguesas presentes na Internet. Os conteúdos estão divididos em seis áreas: *guias e directórios; notícias; compras via Internet; empresas e negócios; instituições oficiais e políticas; e entretenimento e cultura.* E nem sequer é preciso estar ligado à Internet para ver esta centena de *sites*.



BUG
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
SEGA INTERPRISES
ECOGAMES
(056) 830 62 00
7 990$00

O herói desta aventura é *Bug*, um simpático besouro verde. Com ele, não há insectos que resistam. Mas é preciso ter cuidado para não se virar o feitiço contra o feiticeiro, pois os outros insectos também podem fazê-lo perder energia e se isso acontecer pode ser o seu fim. As imagens em 3D garantem a profundidade dos cenários. Demo na edição n.º 8.



PORTUGAL À AVENTURA
(PORTUGUÊS)
PORTO EDITORA MULTIMÉDIA
PORTO EDITORA
(02) 606 28 13
6 900$00

Educativo. À medida que se divertem a jogar, por exemplo, o célebre "Jogo do Galo", as crianças aumentam os seus conhecimentos sobre o nosso país, nomeadamente nas áreas de História, Geografia e Ciências da Natureza, através de vários recursos multimédia (vídeos, sons e slides). Assim, é mais fácil aprender.

Este Mês na Sua



O melhor do desporto está aqui!
As reportagens mais completas.
As fotografias mais espectaculares.
Tudo que deseja saber sobre o seu desporto favorito.
Tudo...

Os reis do golo!





Escolas do Ajax. Hayler é aquilo que a esmagadora maioria dos jovens de Amesterdão e, provavelmente de toda a Holanda gostaria de ser jogador do mítico Ajax.



Futebol nacional. O futebol português, na época passada, recuperou uma das espécies em vias de extinção: os goleadores.



Motociclismo. O seu estilo de corredor determinado, ousado e amigo de arriscar ao máximo adquiriu uma multidão de admiradores e ajudou a inspirar uma nova geração de corredores a participarem num desporto que, na sua ápoca, não tinha uma figura carismática.





Esta bola de futebol adidas pode ser sua! Saiba como na sua **Mundial**

O CD-ROM Nº 11 é parte integrante desta edição.
Se faltar, peça-o no seu ponto de venda.

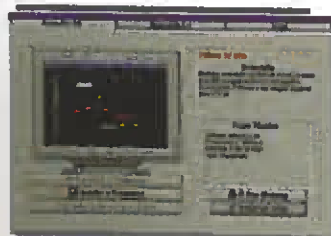
Veja a lista de programas do CD-ROM

E vem tudo explicado na revista



Aplicativos

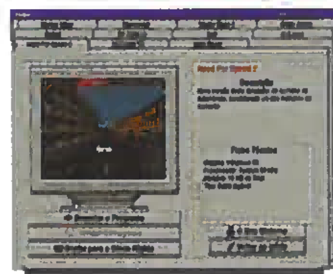
- Corel DRAW! 7.0 (Experimente por 30 dias a versão completa do famoso programa de ilustração)
- Microsoft Money (gira facilmente o seu dinheiro)
- Fax Total (nova versão do programa para enviar e receber fax. Em português)
- Caligari TrueSpace (crie cenários e objectos em 3D)
- Visualizador de Imagens (veja rapidamente as imagens que estão num directório)
- Digitação (melhore a sua digitação com este prático programa)
- pcANYWHERE (comande o seu computador à distância)
- ViruScan (nova versão do Scan, da McAfee)
- MMX Bios Check (veja se o seu computador pode ser transformado num Pentium MMX)
- Desinstalador (apaga os programas copiados pelo CD-ROM da revista)



Internet

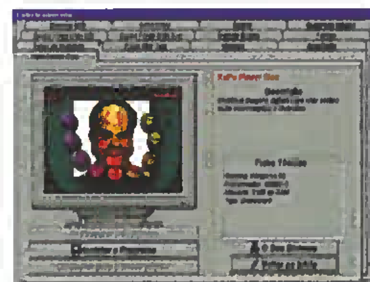
- Palace 32 Bits (participe num clube da Internet. Especial para Win 95)
- Palace 16 Bits (participe num clube da Internet. Especial para Win 3.1)
- V-Chat (escolha um personagem para conversar na Internet)





Jogos

- Need For Speed 2 (nova versão de um dos melhores simuladores de corridas de automóveis)
- Interstate'76 (cumpra missões usando carros dos anos 70)
- Moto Racer (acelere numa emocionante corrida de motos)
- Pinball (jogo com efeitos especiais, iguais aos dos flippers)
- 3D ZERO-G (controle a bola e destrua as barreiras)
- Golf (experimente jogar golf no seu computador)
- OutLaws (jogo de cowboys no estilo Doom)
- Maniac Miner (consiga as moedas e escape aos inimigos. No estilo come-come)
- Stargunner (pilote uma nave e destrua todos os obstáculos que aparecem)
- Trophy Bass 2 (simulador de pesca profissional)
- Crazy Atoms (quebra-cabeças. Construa moléculas a partir de átomos)



Entretenimento

- Kay's Power Goo (modifique imagens digitais para criar efeitos divertidos)
- Fotos de Mulheres (23 fotos de bonitas mulheres)
- Fotos Star Trek (24 imagens em alta resolução da série O Caminho das Estrelas)
- Morpher (crie metamorfoses transformando uma imagem numa outra)
- AeroSmith (protector de ecrã com o o último álbum do conhecido grupo rock AeroSmith)
- Sound Forge 32 Bits (acrescente efeitos especiais a ficheiros sonoros. Versão para Win 95)
- Sound Forge 16 Bits (acrescente efeitos especiais a ficheiros sonoros. Versão para Win 3.1)
- Triangle Illusion (crie ilusões de óptica usando triângulos)
- Fonts (12 fontes diferentes para melhorar os seus trabalhos)
- Músicas MIDI (19 músicas no formato MIDI, em diferentes estilos)
- Sons WAV (16 sons da natureza que podem ser usados no Sound Forge)
- Ícones (uma selecção de 15 ícones diferentes, incluindo os do Pateta e do Batman)
- Quadrado Mágico (programa para saber mais sobre a sua personalidade)

E na Revistinha...

Dicas & Truques

DICAS RÁPIDAS PARA

✓ ***Melhorar a performance do PC***

✓ ***Usar atalhos do teclado***

✓ ***Aproveitar os recursos do Word***

✓ ***Facilitar trabalhos no Excel***



Nas bancas, na sgunda quinzena de cada mês, sempre com um CD-ROM em português, e a Revistinha de Dicas